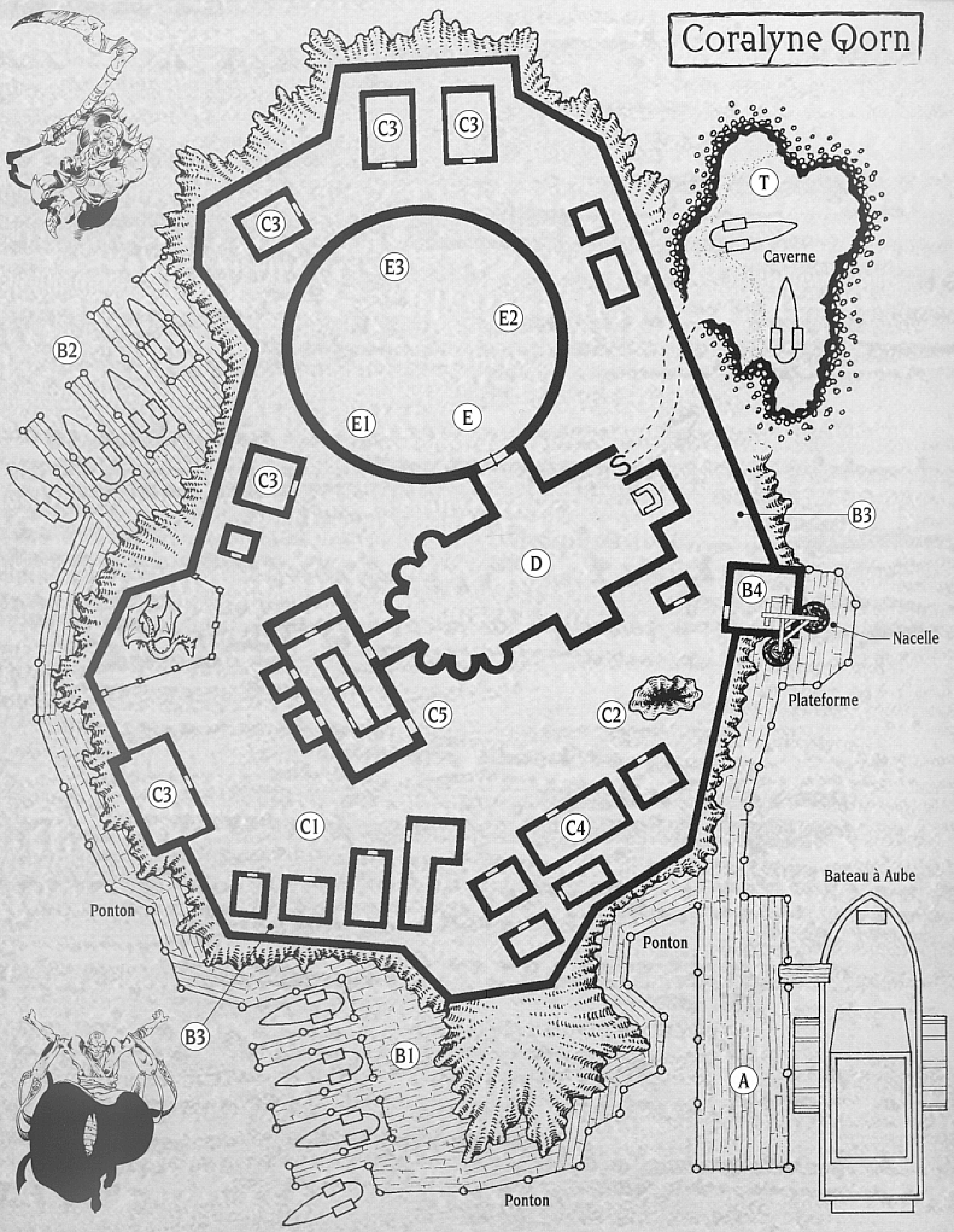

Les Tambours du Jugement
par Patrick Bousquet & Christophe Debien
Rouvier 2002
4
Niveaux 10 à 13
Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition, de Dungeons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®
Une aventure exploitant le système
d20 system



Coralyne Qorn
C3
C3
C3
T
Caverne
E3
E2
E1
E
B2
C3
B3
D
B4
Nacelle
Plateforme
C5
C2
C3
C1
C4
Bateau à Aube
Ponton
Ponton
B3
B1
A
Ponton

Les Tambours du Jugement

Auteurs : Christophe Debien et Patrick Bousquet
Caractéristiques et finesse technique : Cédric « Malathor » Beaurain
Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur), Philippe Masson (plans) et Greg Cervall (design)
Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal
Corrections : Dominique Balczesak
Maquette : Le « Cidou » Cervall sous l'œil paternel du Sensei Bouly

Les auteurs tiennent à remercier : Roland « Captain'Shui » Scaron (triclassé MJ picaresque/cuisinier émérite/number-one-fan, et Triple Papa en classe de prestige : ça, c'est du perso optimisé !), Eric « Archipels » Nieudan (Génie des eaux/Maginventeur des Mécaniques des Fluides, membre d'honneur du club des Barons Bonthos), Croc & Marc & Pierre (pour nous avoir généreusement ouvert les portes d'Oblivion, être nos indéfectibles supporters et nous avoir supportés), E. Roudier & C. Swal & P/T. Masson & G. Cervall & P. Courtial (pour avoir brillamment donné vie à nos cauchemars), Nico le Maître de la Toile, le Cidou Infernal et son Bouly « Igor » l'infâme, Bourriquet, Didier et tous les petits démons d'Asmodée qui ont apporté leur griffe unique : thank you, guys ! Et nos testeurs fous : Cédric « Sans-visage » Beaurain (« Y veut discuter ? J'lui écrase la tête avec mon marteau, mmwahahaha »), Alex « Fistit » Lalouette (« Écoutez, je vais vous chanter un petit sonnet… »), Béné « Glennda droit-au-but » Daniel (« Bon, alors c'est quoi, la mission ? »), Jack « Halagar » Médioni (« Mmm, et si j'ajoute les bonus de mon grand arc de force magique composite de maître à point blank, ça fait 83 pv, pour ma première flèche… »), Vincent « Danariax le dragon » Coulomb (« Et là je vole, je me transforme, je saute par-dessus et je les tue tous ! ») et Stef « la p'tite Comtesse » Pain (« Mais puisque je vous diiiiiis que je suis assez grande pour entrer au club des Barons Bonthos, ouiiinnnnnnn ! »). A tous, un grand merci !

INTRODUCTION

« Le véritable pays des merveilles était fait d'ombre autant que de lumière, et ses mystères ne pouvaient être dévoilés que lorsque la ruse devenait impuissante et l'esprit près de se rompre. »
Clive Barker — *Le Royaume des Devins.*

« Dieu rêve l'Avenir, le Prophète le façonne, le croyant y croit, le païen péri… Alors, rasez-moi tout ça ! »
Sa Sainteté l'Archonte Logrus Lherne — *Manuel militaire du Culte de Justicaar.*

Bonjour, et bienvenue dans *Les Tambours du Jugement* ! Nous sommes heureux de vous retrouver pour ce scénario de *Dungeons & Dragons*® 3e édition, destiné à des **personnages de niveau 10 à 13 :** ultime opus de la saga d'Oblivion, il va vous propulser dans un maelström de combats épiques et de ténébreux complots !

Que vous ayez joué la version courte (une campagne en deux volets débutée dans *La Danse de Fer* parue en octobre 2001 chez le même éditeur) ou que vous soyez un fidèle de la version longue (une campagne en quatre volets s'enracinant dans les mystères du *Sang d'Oblivion*, paru en janvier 2001), vous trouverez dans cette odyssée une conclusion flamboyante pour le cycle d'Oblivion.

Comme précédemment, les paragraphes indiqués par le logo permettent de relier les quatre scénarios. Ainsi que vous le découvrirez au fil des pages, de nombreuses surprises attendent les héros de la première heure…

Les caractéristiques des créatures sont fournies en fin de scénario ou renvoyées au numéro de page correspondant dans le Manuel des Monstres (ex : « MM 173 » signifie « voir Manuel des Monstres page 173 »).

À L'AUBE DE L'APOTHÉOSE

Les Tambours du Jugement va entraîner vos joueurs au cœur de la machination ourdie depuis plus d'un millénaire par Azel-Liark, l'archiliche qui a assassiné le dieu mineur Justicaar, avant d'usurper son identité et ses pouvoirs.

Ainsi que vous l'avez découvert dans *La Danse de Fer*, les plans de Justicaar/Azel-Liark s'étendent à travers deux mondes, deux univers où vont se dérouler alternativement les aventures : un univers médiéval-fantastique « classique » d'une part, et le demi-plan ténébreux d'Oblivion d'autre part.

Vous trouverez une description détaillée d'Oblivion, la Cité de la Nuit, dans le background fourni avec *La Danse de Fer*. Néanmoins, tous les éléments nécessaires à la gestion des différents épisodes sont exposés dans le scénario lui-même.

L'univers « classique » n'est pas décrit, mais simplement appelé l'Empire. Nous vous conseillons fortement de le remplacer par votre cadre de campagne habituel… secoué, à présent, par les convulsions fébriles du passage imminent du Millénaire de Fer à celui de la Foi…

Rappel de *La Danse de Fer*

L'aventure a commencé au cours des cent derniers jours précédant les fêtes de l'Apothéose, au crépuscule de l'An 999, selon le calendrier du culte de Justicaar.

Cette cérémonie est l'œuvre du grand maître des Chevaliers du Jugement, l'Archonte Logrus Lherne. Événement mystique sans précédent, l'Apothéose se veut le plus grand rassemblement de croyants jamais organisé, et marquera officiellement le passage du Millénaire de Fer au Millénaire de la Foi, *« la fin d'une ère de souffrance et l'aube d'une époque de communion spirituelle et de fraternité pour tous les croyants »*.

Cependant, derrière ces louables intentions se profile l'ombre d'une menace hideuse, pressentie par quelques-uns, mais soigneusement dissimulée par l'Archonte grâce à ses réseaux d'influence et à son exécuteur secret le Faucheur de Crânes !

Une partie du mystère s'est éclaircie dans le scénario précédent, quand les PJ ont découvert le premier objectif de l'Archonte : récupérer quatre puissants monolithes d'oniriôm dans le demi-plan d'Oblivion. Mais ce n'est qu'en fin d'aventure qu'ils ont appris qui « menait la danse » : le noble dieu Justicaar et l'immonde archiliche Azel-Liark… car ils ne sont qu'une seule et même entité !

Stupéfaits par l'horreur de la révélation, les PJ ne savent cependant pas à quoi sont destinés les fameux monolithes d'oniriôm. Et à présent qu'ils sont devenus les uniques dépositaires d'un incroyable secret, ils apparaissent bien isolés dans ce monde qui ne vibre que pour les fêtes du Millénaire de la Foi.

Une seule solution s'offre désormais : résoudre l'ultime mystère et comprendre ce que cache l'Apothéose…

Mortel compte à rebours

L'aventure des *Tambours du Jugement* se déroule au cours des trente derniers jours précédant l'Apothéose. À travers l'Empire, les croyants multiplient cérémonies et préparatifs. La ferveur mystique semble ne plus connaître de limite et un courant d'intégrisme violent s'empare peu à peu des rangs de l'Ordre.

Les phalanges de Justicaar sont partout, récoltant l'impôt religieux, cantonnant les non-humains aux tâches dangereuses, excommuniant les « modérés » et chassant les païens.

Les congrégations religieuses qui étaient les alliées de ce culte prônant l'ordre et la stabilité se retrouvent muselées par leurs accords ou contraintes de verser de lourdes contributions. Quant aux guildes et dirigeants, nombre d'entre eux sont aujourd'hui victimes des éminences grises de l'Ordre.
Enfin, les opposants du culte disparaissent mystérieusement ou rejoignent les geôles d'Anthéone (capitale religieuse de l'Empire) pour y subir une « rééducation divine ». On raconte même que l'Ordre commencerait à utiliser des morts-vivants comme « outils » pour accomplir des tâches quotidiennes, et que les Saintes Forges fondent nuit et jour les armes d'une grande croisade à venir… Où conduit l'Apothéose ?
Dans cette atmosphère confuse et dangereuse, une résistance va s'organiser. Votre groupe de héros va être propulsé au cœur des événements cruciaux qui vont secouer les royaumes. *La Danse de Fer* était une longue course-poursuite pour échapper à l'Archonte et comprendre ses intentions. Dans *Les Tambours du Jugement*, l'heure est venue de passer à l'offensive !

Cent pour cent adrénaline !

Le final d'une campagne est toujours un moment particulier, une alchimie entre révélations ultimes, hauts-faits et combats épiques. Cette aventure n'échappera pas à cette règle et sera menée tambour battant, à la manière d'un film où s'enchaînent mystères et actions.
Comme nous en avons l'habitude, cette saga vous sera présentée à la façon dont on raconte une histoire, et certaines scènes seront très « cinématographiques ». Mais que cette apparente linéarité ne vous trompe pas : *Les Tambours du Jugement* ne constitue qu'une armature, autour de laquelle tout est possible. Un seul mot d'ordre : faites-vous plaisir, suivez votre inspiration, c'est vous qui donnez le tempo !
Pour vous aider à maintenir le rythme et l'intensité de ce scénario, nous vous proposons de doper vos parties avec les quelques « effets spéciaux » suivants.

Oblivion on line

La Danse de Fer vous proposait déjà plus de quarante pages de suppléments à télécharger gratuitement sur *www.asmodee.com* : parchemins à remettre aux joueurs, personnages prétirés atypiques avec backgrounds secrets, nouveaux sorts, un chapitre bonus, jouer en musique, etc. Toutes ces aides de jeu sont bien sûr optionnelles, mais vous y trouverez de quoi développer l'ambiance de vos parties… et nous allons continuer ! Aussi, rejoignez-nous sur le web, et venez découvrir les surprises concoctées pour O4.

Jouer en musique

À l'instar du scénario précédent, nous vous proposons de donner une dimension exceptionnelle à vos parties en jouant en musique. Deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance et les scènes d'action. Celles que nous avons sélectionnées sont des moments-clés, les piliers de l'histoire. Elles sont écrites en italique et précédées du logo. À côté figure un titre de disque et le morceau précis à utiliser.
Le mode d'emploi est toujours le même : mettez la musique, lisez (ou paraphrasez) le texte en italique à vos joueurs et enchaînez la scène de jeu, en laissant tourner le fond sonore.
Ce scénario fait appel à quatre disques, dont trois utilisés dans *La Danse de Fer* :

- La BO de *Dracula* (Wojciech Kilar, Columbia ©1992 Sony Music Entertainement) pour les ambiances de terreur.
- La BO de *Tomb Raider* (©2001 Elektra records) pour les combats ultraviolents et poursuites endiablées.
- La fabuleuse BO ethnique de *Dinosaur* (©2000 Walt Disney Records) pour les ambiances héroïques/exotiques.
- Et la BO de *The Lord of the rings* (Howard Shore, ©2001 New Line Production Inc.) que beaucoup d'entre vous ont appréciée.

Si vous n'avez pas encore tenté l'expérience, n'hésitez plus. Vous découvrirez à quel point certaines scènes prennent une dimension unique : en effet, ceux qui ont joué *La Danse de Fer* auront remarqué que la longueur des paragraphes à lire se cale pile sur la musique proposée, pour mieux émerveiller, terroriser ou surprendre vos joueurs !
Et pour ceux qui veulent en savoir plus, rappelons qu'un dossier complet à télécharger vous attend sur notre site web, avec tous les trucs et astuces pour jouer en musique.

Résumé de l'histoire

La saga reprend là où la *Danse de Fer* s'est achevée et suit un fil conducteur unique : dévoiler le secret derrière l'Apothéose. Les PJ débutent ainsi l'Épisode 5 dans les eaux turquoise de l'archipel du Grand Récif, où la révolution a produit de nombreux changements. Au programme : machinations autour du pouvoir, sports exotiques et un remake de *La Grande Évasion*, version sous-marine épique !
L'Épisode 6 les entraînera dans une infiltration commando au cœur d'une citadelle des marais. Dans une ambiance glauque matinée de *Frankenstein*, ils découvriront les premiers mystères de l'Apothéose, tenteront de désamorcer un mécanisme destructeur et termineront par une vrombissante poursuite à travers les bayous.
Lancés sur la piste du concepteur de l'Apothéose, dans l'Épisode 7, ils apprendront les joies d'être papas… d'un dragonnet,

avant de s'enfoncer dans les ténèbres volcaniques d'une zone interdite. Humour, peurs bleues et *Nuit des morts-vivants* seront alors de la partie.

L'Épisode 8 les propulsera ensuite en Oblivion, où ils auront la possibilité de vivre dans la peau de Joyn, Malk, Ô et Wytch, de puissants esprits follets. Ils exploreront une dangereuse ville mécanique à l'ambiance « steampunk » et découvriront finalement les origines de leur divin adversaire.

Au seuil de l'Apothéose, enfin, l'Épisode 9 les emportera jusque dans le Plan Astral, au cœur d'une ésotérique forteresse flottante, avant de les ramener pour une extraordinaire bataille aérienne contre les armées de morts-vivants !

Comme pour les opus précédents, voici la traditionnelle « bande-annonce » des *Tambours du Jugement*. Photocopiez-la et envoyez-la à vos joueurs quelques jours avant la partie (cf. aussi la version téléchargeable sur *www.asmodee.com*). Vous pouvez également la lire en début de jeu sur un fond musical (**Ambiance « épopée » / Dracula, 2 : Vampire Hunter).**

Un territoire interdit au cœur de l'Empire. Trente jours avant l'Apothéose.

Cernées d'instruments métalliques complexes, deux silhouettes encapuchonnées scrutent la vallée qui s'étend en contrebas : au centre, quelques centaines de croyants se sont rassemblés. La foule oscille, hypnotisée par le rythme lancinant des percussions rituelles : la transe commence tandis que s'élèvent prières et clameurs mystiques. Le tempo s'accélère, amplifiant encore la ferveur qui agite les pèlerins. Soudain, une imposante nef volante fait son apparition, projetant une ombre immense sur les croyants. À la proue, un énorme bloc d'onririôm brille d'une lueur malsaine. Sur le pont, l'Archonte Logrus Lherne, « le Seigneur Cornu », déploie sa silhouette massive. Des cris s'élèvent… Alors vient l'Éclair, blanc, insoutenable, immédiatement suivi d'une onde de chaleur extrême. Une température à faire fondre la lumière elle-même. Et, l'espace d'un instant, tout n'est plus que hurlements et plaintes abominables, tandis que dans les cieux s'entrouvre une brèche aussitôt refermée. Puis vient le silence : un silence total, absolu, d'une perfection inhumaine…

Les deux silhouettes se figent avant de tomber à genoux : secouées de sanglots, elles viennent, au nom de leur dieu, d'assister au massacre de centaines d'innocents…

Oblivion, Cinquième Cercle. Mêmes instants.

Kalisto, centaure de la Néo-Académie, arpente le rivage poussiéreux de cet étrange secteur d'Oblivion. La sueur a couché son poil fauve, lustrant son poitrail telle une armure de cuir. Fourbu par une longue course effrénée pour échapper aux atroces vers de poussière, Kalisto cherche un abri sûr. Longeant de hautes roches de basalte, il avise une anfractuosité qui semble pouvoir lui garantir une certaine sécurité… Une initiative qui va lui permettre de rester en vie, quelques instants supplémentaires.

Le centaure pénètre dans l'ombre minérale, goûtant à l'avance le plaisir d'un repos mérité.

Soudain, l'air tout entier s'emplit d'une clameur insoutenable : les cris horrifiés de centaines de suppliciés broyés par d'improbables mâchoires. Kalisto redresse la tête et reste quelques instants aveuglé par une lueur immaculée. Lorsque sa vue revient, le décor qu'il arpentait a disparu, et il contemple un nouveau paysage… inconcevable. Incrédule, il se met à trembler. « Il faut avertir la Néo-Académie » songe-t-il. « Personne ne peut imaginer pareil séisme. » Puis Kalisto tourne les sabots, et disparaît…

Sereniti Sanctum, forteresse secrète des Archontes. Un peu plus tard…

Sous le dôme d'une gigantesque verrière tendue de dentelles de cuivre, une ombre puissante contemple l'immensité étoilée. Dans le silence immobile de la pièce, une autre silhouette exécute avec une lenteur infinie une étrange chorégraphie : dépliant chaque muscle, chaque articulation de son impressionnante stature, l'homme semble peu à peu sortir d'une torpeur séculaire, telle une statue revenant à la vie. Soudain, dans un chuintement métallique, une faux aux lames jumelles surgit entre les mains du danseur. Le mouvement s'accélère petit à petit tandis que le bruit des lames tournoyantes emplit l'air d'une clameur sinistre : le silence qui régnait jusqu'à présent vient d'exploser en mille particules cristallines…

« Il suffit » tonne soudain l'ombre qui n'a pas quitté sa morne contemplation. Sans se retourner, elle s'adresse à l'homme qui s'est à présent figé :

« L'heure est proche, Faucheur, et rien ne doit gâcher notre Apothéose… Malheur à ceux qui ne croient pas ! Va, et ramène-moi leurs têtes ! »

L'homme disparaît sans un mot tandis que l'ombre glisse vers l'œuvre titanesque qui occupe le centre de la pièce : un monolithe étrange sculpté dans un bloc de nuit. L'ombre s'agenouille alors à ses pieds, et se met à prier…

Un nouveau jour se lève. Un groupe d'aventuriers s'éveille au cœur d'une cité marine.

La nuit a été lourde de cauchemars étranges, de visions chimériques… Des signes prémonitoires ? Les traits tirés par cette nuit agitée, les aventuriers se préparent à un avenir qui, désormais, ne peut plus être ordinaire. Un avenir teinté de fièvre et d'incertitudes, où seuls les plus audacieux auront un espoir de triompher.

Aux quatre coins de l'Empire, le destin achève de se mettre en place…
L'heure de l'Apothéose a sonné !

Épisode 5 : Les Compagnons de l'Aube

À l'aube d'un nouveau jour

Ambiance « splendeur paisible » / Dinosaur, 7 : they're all gone. *Un nouveau jour se lève sur l'archipel du Grand Récif... Vous marchez sur la grève, à la rencontre de celle qui a changé à jamais votre destin : la douce et envoûtante Lorien Gayle...*
Le regard noyé dans les lueurs incandescentes de l'aube naissante, la belle demi-elfe, assise en tailleur sur le sable tiède, contemple les eaux calmes du lagon. Bercée par le rythme lancinant du ressac, elle laisse ses pensées dériver au gré des sensations qui la submergent : le goût salin des embruns déposés sur ses lèvres, le chant récurrent des vagues agonisantes et, surtout, l'extraordinaire palette écarlate que le soleil fait exploser dans le ciel.
Lorien a toujours apprécié ce moment de la journée, ce calme qui précède le réveil de la vie et ces teintes flamboyantes qui viennent déchirer les ténèbres monochromes de la nuit. Lorien aime l'aube, symbole d'un espoir chaque jour renouvelé...
Soudain, une goutte d'écume vient mourir sur sa joue, coulant le long d'une cicatrice à peine refermée. Le contact urticant de l'eau salée la ramène vers une réalité plus sombre. La « Dame de l'Aube », comme l'ont surnommée les Nawals, vous interpelle alors...
« Compagnons, nous avons contemplé l'inimaginable. Nous savons maintenant quelle divinité impitoyable soutient Logrus Lherne. Et même si les légions de l'Archonte sont aveuglées par leur foi, même si les obstacles semblent impossibles à vaincre, nous allons nous battre ! Êtes-vous prêts à faire triompher la Vérité ? »

Lorien a un besoin vital des PJ, qui sont, avec elle, les uniques témoins de la dualité de Justicaar/Azel-Liark. Or, déclarer ouvertement la guerre à l'un des plus puissants cultes terrestres pourrait paraître suicidaire à votre groupe d'aventuriers... C'est donc un véritable engagement que Lorien leur demande de prononcer.
Elle commence par révéler son identité complète : Dame Lorien Gayle Glorinën-Findaëll, Premier Questeur d'Elhonna et... fille de la reine des elfes, investie de ses pleins pouvoirs !
Elle s'adresse ensuite aux PJ un par un (c'est le moment de stimuler les sentiments de vos joueurs, habile MJ). À un paladin, elle demande protection ; à un elfe, son allégeance ; à un PJ séduit, elle fait jurer de la suivre jusqu'au bout ; à un PJ cupide, elle rappelle qu'elle est une riche commanditaire, etc.
Lorien négociera autant qu'il le faudra, allant jusqu'à offrir un prix non négligeable pour s'assurer leur loyauté : *« Voici ce que j'ai récupéré pour vous dans le palais du gouverneur, pendant les pillages qui ont suivi la révolution... »* (proposez ici quelques trésors de votre cru, en gemmes et objets magiques mineurs, jusqu'à concurrence de 10 à 20.000 po).
Au terme de cette « cérémonie », elle baptise officiellement le groupe « les compagnons de l'Aube », scellant ainsi leur alliance.
Puis elle rappelle les événements récents et brosse un tableau de la situation sur l'archipel.

De cendres et d'écume

Vingt-quatre heures plus tôt, les PJ étaient occupés à secourir Lorien Gayle dans Incarna Cantor, « l'enfer » d'Oblivion. Pendant ce temps, les Nawals prenaient d'assaut le palais du gouverneur de l'archipel !
Galvanisés par leur leader spirituel (l'enfant nawal que l'on surnomme « le Dragon ») et par les exploits des PJ, ils ont attaqué sur leurs dragon-tortues et semé la panique parmi les Chevaliers du Jugement.
Ces derniers ont alors fui sur leurs dragons d'acier, en emportant le précieux monolithe d'oniriôm stocké dans le palais (heureusement pour les PJ, ils n'ont pas eu le temps de récupérer l'Œil d'Éther, seule issue pour revenir d'Oblivion). Les combats ont été si violents que la puissante ziggourat de nacre et d'argent n'est plus qu'un amas de ruines, que quelques Nawals s'acharnent encore à démanteler.
Dans le même temps, la panique engendrée par la révolution a entraîné le départ précipité de tous les villages flottants ainsi que des plus riches familles de colons, trop impliquées dans l'exploitation des Nawals.
La réaction de l'Ordre de Justicaar ne s'est pas fait attendre. Quelques heures après, l'Archonte Logrus Lherne, craignant qu'un tel événement ne provoque d'autres troubles à travers l'Empire, a vivement condamné la révolution. Il a refusé de reconnaître la validité d'un nouveau pouvoir. À la place, il a décrété un embargo total autour du Grand Récif afin de l'isoler ! L'ancienne garnison s'est donc repliée au large, où elle a pris position avec ses dragons et quelques navires.
Logrus Lherne a alors nommé un médiateur sur l'archipel, qui négocie déjà avec le Dragon. En échange d'un retour au calme rapide, il promet le maintien d'un approvisionnement venu du continent.
En attendant que la situation s'éclaircisse, le Grand Récif est sous le contrôle d'un Conseil révolutionnaire composé de Nawals menés par le Dragon, et de tous les colons chefs de clans encore présents. Mais ces chefs, qui sont majoritairement des humains, contestent déjà l'autorité du Dragon : un simple enfant nawal qui, selon eux, n'a pas de légitimité coutumière.

C'est alors que les PJ et Lorien sont ressortis d'Incarna Cantor, tels des survivants revenus de l'enfer ! Accueillis en véritables héros (surtout s'ils ont apporté un soutien actif à la révolution), ils sont devenus en quelques heures des « mythes vivants ».

Désormais, tous ont le regard tourné vers eux, et retiennent leur souffle. L'archipel du Grand Récif est devenu un symbole : le premier endroit où s'est produite une rébellion contre le tout puissant et respecté Ordre de Justicaar. Que va-t-il se passer maintenant ?

L'oiseau-scribe

Lorien a toujours su que ce moment viendrait : l'heure où elle se retrouverait face à face avec l'Archonte Logrus Lherne, et les ténèbres qu'il représente.

Depuis sa tendre enfance, elle sent qu'une force bienveillante la guide et la prépare à cet instant. Lorien se représentait jadis cette force comme l'image d'une petite fille, incarnation d'un Bien absolu, la suppliant chaque nuit en rêve *« d'ouvrir les portes d'une prison immense, un mensonge gigantesque enfermant le monde et le privant de la lumière de la Vérité »* (vous avez bien sûr reconnu la petite Sinsé, Incarnin du Bien dans O1-O2).

À l'époque, ces songes récurrents fascinaient sa mère, la reine des elfes, elle-même incapable de rêver, tout comme son peuple. La reine crut même y déceler un signe de la déesse Elhonna. C'est pourquoi, très tôt, elle favorisa les penchants religieux de sa fille, encourageant sa vocation de prêtresse qui l'a naturellement conduite à la tête des Questeurs d'Elhonna, les enquêteurs d'élite du pouvoir royal.

Ces rêves étaient l'œuvre de Sinsé, la petite Incarnin du Bien qui représentait l'esprit bienveillant du Dieu-Céphale dans O1-O2. La « prison » dont il est question est un symbole : celui sur lequel est construite toute la campagne d'Oblivion. En effet, c'est à la fois une prison physique — la barrière isolant la Terre des Chimère, et une prison mentale — le mensonge sur lequel est bâti le culte de Justicaar.

Car Justicaar/Azel-Liark n'a emprisonné Oblivion que pour cette seule raison : dissimuler sa vraie nature ! En effet, en Oblivion, les rêves des dieux s'expriment sous toutes sortes de formes, et ce formidable secret n'aurait pas manqué d'être éventé tôt ou tard.

Rappelez-vous le début de notre premier scénario *Le Sang d'Oblivion*, juste après que l'accès au demi-plan fut verrouillé à jamais et que les fragments de sa clé furent dispersés aux quatre vents : « *Désormais, rien ni personne ne pouvait plus contempler les secrets des dieux. Alors Saint-Justicaar sourit, car les juges divins avaient bien fait leur office. Il dissout la cabale et chacun retourna à ses mystères, soulagé qu'ils ne puissent plus être révélés aux mortels* ».

Toute l'histoire d'Oblivion raconte ce combat millénaire entre le Dieu-Céphale et Justicaar/Azel-Liark, le Mensonge et la Vérité, l'Ombre et la Lumière…

Aujourd'hui, Lorien et les PJ ne peuvent plus agir seuls. C'est pourquoi, la demi-elfe décide de contacter sa souveraine.

Lorien se penche alors vers une minuscule cage dissimulée dans les pans de sa robe : elle en saisit le colibri multicolore qu'elle a acheté le matin même à l'un de ces oiseleurs sur les quais du Grand Récif. Elle l'approche de ses lèvres, murmure quelques mots dans une langue oubliée tandis qu'une vapeur dorée vient baigner l'oiseau. Puis, Lorien se lève, ouvre les mains et regarde l'oiseau s'éloigner dans le ciel enflammé.

Elle explique alors aux PJ qu'elle a adressé un « oiseau-scribe » (nouveau sort, cf. Annexes) à la reine des elfes, et leur conseille d'attendre la réponse de la souveraine. « *Le temps d'évaluer la situation avec ses conseillers elfes, elle nous contactera dans quelques jours, tout au plus, compagnons. En attendant, je vous conseille de vous rendre auprès de notre jeune et vaillant ami nawal : le Dragon. Les choses sont déjà en train de bouger, au sein de l'archipel, et il vous appelle à l'aide…* »

LES TROIS PILIERS DE LA CAMPAGNE

Quel que soit le nombre de PNJ secondaires, cette campagne repose sur trois figures emblématiques : Lorien Gayle incarne le pôle du Bien, l'Archonte Logrus Lherne celui du Mal, et le Faucheur représente l'Action, l'affrontement qui va et vient perpétuellement, tel un pendule mortel, entre ces deux pôles. Derrière cette intrigue se profile le combat millénaire entre le Dieu-Céphale et Justicaar/Azel-Liark, mais veillez à ne pas faire apparaître ces derniers comme des « PNJ ». Ils ne sont que des forces, des volontés pures, au-delà des considérations mortelles. Ces divinités ne peuvent rien par elles-mêmes (elles ne sont ni omniscientes ni omnipotentes). Seuls les héros de cette histoire façonneront le destin : Lorien Gayle et vos aventuriers, d'un côté, face à leurs adversaires, Logrus Lherne et le Faucheur, de l'autre.

Jeux et stratégies

La réponse de la reine des elfes mettra, selon votre convenance, cinq à dix jours pour parvenir sur le Grand Récif. Les PJ peuvent en profiter pour se soigner, préparer leurs sorts, récolter des ingrédients, renseignements, etc. Mais comme vous allez le voir, ils ne vont pas manquer d'être sollicités.

Lorien, pour sa part, dort peu, s'entraîne inlassablement et passe des dizaines d'heures à échafauder des plans contre l'Ordre de Justicaar. Chaque jour qui s'enfuit la transforme un peu plus en noble chef de guerre.

ENNEMIS D'ÉTAT

À présent que la révolution entre dans une phase plus politique, chacun essaie de tirer son épingle du jeu. Le Conseil révolutionnaire, composé de vénérables chefs de clans humains et de peu de Nawals (les mauvaises habitudes ont la vie dure), conteste l'autorité du Dragon. Il s'inquiète de l'embargo imposé par l'Ordre de Justicaar et accuse, à mots à peine couverts, les PJ d'être responsables de cette situation !

La première action du Conseil révolutionnaire va donc consister à essayer de se débarrasser de cet encombrant gamin qui veut tout changer. C'est pourquoi, il le somme de se plier aux coutumes usuelles afin de prouver son bon droit : le Dragon a 48 heures pour récupérer les attributs traditionnels du pouvoir nawal (un sceptre de nacre et un collier de dents de bonthos), dissimulés sur un petit îlot…

Le problème, c'est que le Dragon, mutilé lors de l'assaut du palais du gouverneur, est dans l'incapacité de s'y rendre ! Il est cloué sur une civière pour au moins quinze jours, selon les chamans. L'enfant mande alors les PJ à son chevet et demande leur aide.

— Le sceptre de nacre et le collier sont enterrés dans le Cimetière des épaves perdues : un îlot sacré au nord de l'archipel, où les colons abandonnent leurs épaves et où les Nawals enterrent leurs morts. Par malchance, un petit contingent d'ogres-preux s'est réfugié là-bas, après y avoir échoué son embarcation, dans la panique de l'évacuation. Depuis, les ogres sont sous la coupe d'un certain Mordounk le terrible, un « gentilorque des mers » que les PJ connaissent bien !



— Officiellement, le Dragon doit aller tout seul récupérer le sceptre et le collier. Les membres du Conseil révolutionnaire scrutent d'ailleurs ses faits et gestes, savourant à l'avance sa défaite lorsqu'ils le déclareront inapte à gouverner les Nawals, dans 48 heures. Les PJ pourraient le soigner (sorts de soin) ou prendre sa place (sorts d'illusion). Dans tous les cas, le Dragon (ou son sosie) doit donner l'impression qu'il part seul. Les PJ peuvent alors l'accompagner invisibles, sous l'eau, métamorphosés en bonthos, etc.

— Sur place, il faut tromper la vigilance de ces gardiens improvisés ou imaginer une stratégie d'assaut. La vingtaine d'ogres-preux ont établi un petit village rudimentaire au milieu des carcasses de navires occupant la quasi-totalité de l'île. Libérés de la tutelle de l'Ordre de Justicaar, ils attrapent tout ce qui leur tombe sous la dent (poissons, Nawals…) et passent leur temps à faire des grillades (risque d'incendie !) ou bien s'amusent à sauter à travers les planchers pourris des navires (risque d'effondrement !).

— Mordounk, lui, s'est aménagé une « case de chef » dans l'épave d'un vaisseau venu de l'orient lointain. Il a décoré son antre de quatre bonbonnes d'artifice (O3 p. 11), récupérées dans la cale et de trophées nawals volés dans le cimetière… dont les fameux sceptre et collier convoités par les PJ. Situations explosives en perspective !

- **Ogres-preux (20)** : pv 31
- **Mordounk le terrible** : demi-orque guerrier 8, pv 65

Maître Gallum

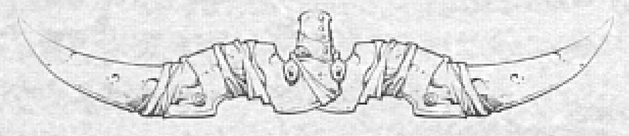
Ce petit homme chafouin, empêtré dans des robes trop grandes, ne paye pas de mine. Et pourtant, c'est l'un des meilleurs « médiateurs » de l'Ordre, véritable éminence grise du gouverneur quand celui-ci était encore en place.

Maître Gallum a déjà obtenu de participer aux réunions du Conseil révolutionnaire, et il a commencé son travail de sape pour s'assurer d'un contrôle sur le futur gouvernement de l'île. Expert dans l'art du chantage et de l'intimidation, il abhorre toute forme de violence et passe son temps à manipuler les autres. Ainsi, il n'exercera jamais de menaces directes mais, par insinuations et autres moyens de pression, il s'assurera du bon déroulement de ses plans.

— Sa mission sur le Grand Récif est simple : permettre, à terme, le retour de l'Ordre et minimiser l'impact de la révolution nawale. S'il croise les PJ, il les identifiera sans problème et n'aura de cesse de leur compliquer la vie. Il sait que l'Ordre n'interviendra pas directement dans l'archipel, mais il dispose de quelques brutes pour organiser de

« malencontreux accidents » : effondrement d'une passerelle, guet-apens, etc.
— Si les PJ s'attaquent de manière frontale à Maître Gallum, ils risquent de subir les foudres du Conseil révolutionnaire : fortes amendes, condamnation à des « travaux d'intérêt public » (nettoyage des fosses à bonthos). En cas de bagarre, le Conseil fait appel à sa milice révolutionnaire : une trentaine de fiers-à-bras trop contents de pouvoir taper sur tout ce qui bouge maintenant que l'Ordre de Justicaar n'est plus là pour les calmer.
— Notez que si les PJ ont permis au Dragon de récupérer les attributs du pouvoir nawal, ils bénéficieront de son appui pour tempérer le Conseil. Par ailleurs, Lorien s'opposera à de nouvelles violences et exhortera les PJ à trouver d'autres solutions que « supprimer tout le monde ».
— Il existe un moyen de neutraliser Maître Gallum. En effet, celui-ci est possédé par l'un des plus puissants démons qui soient : le démon du jeu. En le suivant, les PJ pourront découvrir qu'il passe une grande partie de son temps aux Barons Bonthos à parier sur les duels de Frontal Kombat. Si les PJ parviennent à en faire leur débiteur, ils s'assureront d'une relative tranquillité.

- **Miliciens révolutionnaires / ou Brutes de Gallum** : hommes d'armes 2, pv 10
- **Maître Gallum :** noble 12, pv 48



Renseignements sur l'embargo

En ces temps troublés, il est difficile d'obtenir des informations précises sur l'embargo mis en place par les Chevaliers du Jugement. De nombreuses rumeurs circulent dans les auberges et les marchés : « *Impossible de passer, je vous le dis, c'est une véritable armada qui contrôle les accès à l'Archipel* » ou « *Et ces dragons qui patrouillent sans cesse dans le ciel, on prétend qu'ils ont ordre de détruire tout ce qu'ils aperçoivent* » ou « *Mon oncle, vous savez, le pêcheur de perle, affirme même avoir vu des prêtres sillonner le large sur des krakens* »...
La seule personne véritablement au courant est Maître Gallum, mais il ne révélera ses informations que sous la torture...
En fait, il apparaît qu'une poignée de navires contrôle les passes de la barrière de corail qui encercle l'archipel tandis que plusieurs Chevaliers-Dragons exercent une surveillance aérienne. Pour en savoir un peu plus, il faut passer de longues heures d'observation, dissimulé sur les plages du Grand Récif...

Grillades épicées et notes salées

En quelques jours, et en dépit de l'impossibilité de quitter le Grand Récif, la vie paisible et exotique du lagon semble avoir repris ses droits.
Enchâssées dans l'écrin cristallin d'une dentelle de corail, les eaux translucides baignent l'archipel d'une éternelle sérénité. Chenaux et passerelles résonnent sous les harangues des marchands ambulants tandis que les alizés dispersent les cris de quelques bonthos effrayés...
Le Grand Récif, telle une vague d'écume effaçant un dessin sur le sable, semble avoir déjà cicatrisé les blessures de la révolution qui l'a récemment ébranlé. Seuls quelques détails trahissent encore les événements qui s'y sont déroulés : les ruines éventrées du palais de l'ex-gouverneur, les pilotis tronqués d'un quartier incendié ou encore les torses tannés par le soleil des équipes de charpentiers. Mais ici, même l'odeur tenace du bois calciné ne résiste pas aux senteurs pimentées qui s'échappent des conques nawales...
Les seules différences notables sont une animosité et une méfiance clairement affichée par tous vis-à-vis de la magie et de tout signe religieux ostentatoire, ainsi qu'un dépeuplement de certains quartiers.
C'est dans cette ambiance que les PJ vont se retrouver confrontés à divers problèmes, au gré de votre humeur, et dans l'ordre de votre choix...

Fils du Dragon !

Si les PJ se sont illustrés lors de la révolution, le Dragon, en dépit des protestations du Conseil révolutionnaire, leur propose de participer au rite d'initiation des chamans nawals.
Cette cérémonie, habituellement réservée aux seuls membres de cette race, assurera aux PJ un soutien sans faille de cette ethnie et de leurs alliés (quelques tribus autochtones à travers l'Empire, à définir selon vos propres besoins) en cas de nécessité. Mais surtout, elle leur permet d'entrer brièvement en communion avec l'esprit d'un dragon-tortue, ce qui leur confère une affinité particulière avec ce type de créature (en termes de jeu : *détection de pensées* permanente avec les dragon-tortues ; +3 permanent aux jets Natation ; +5 permanent aux jets de sauvegarde contre la *présence terrifiante* des dragons). Aucun PJ n'est obligé de participer à cette épreuve, mais Lorien s'y pliera par respect pour le Dragon.
— L'épreuve se passe individuellement (prenez vos joueurs un par un). Les volontaires sont conduits à travers un labyrinthe de corail qui s'enfonce dans les sous-sols du Grand Récif et parviennent devant une arche purpurine ornée de cinq symboles évoquant les alignements : un requin (mauvais), une pieuvre (chaotique), un dragon-tortue (neutre), un lamantin (bon) et un dauphin (loyal).
— L'arche donne sur un lac souterrain comportant une seule issue, sur l'autre berge. C'est elle qu'il faut atteindre pour remporter l'épreuve. Mais dès qu'un individu pénètre dans la caverne, un dragon-tortue bleuté et auréolé de puissance jaillit des eaux,

barrant ostensiblement le passage (*convocation de monstre* IX limité à la caverne, renouvelable 3/j).

— À l'entrée, deux coupelles de nacre contiennent des perles noires et blanches irradiant la magie. Avant toute tentative, les Nawals adressent ce conseil aux PJ : « *Suivez la voie du dragon-tortue, et vous triompherez…* ». Chacun peut décider de combattre ou d'abandonner, mais ne peut tenter l'épreuve qu'une seule fois.

— Pour passer sans se faire attaquer, il faut « paraître » d'alignement neutre pur. Or, le rôle des perles est justement de « compenser » les alignements extrêmes de ceux qui les portent. Ainsi, une perle blanche « compensera » un alignement mauvais ou chaotique (deux perles blanches pour mauvais et chaotique), tandis qu'une perle noire fera de même pour bon/loyal. Toutes les combinaisons sont possibles : par exemple, un PJ chaotique bon aura besoin de deux perles, une noire et une blanche, pour paraître neutre.

— Les vainqueurs de l'épreuve, qu'ils aient éliminé le dragon-tortue ou résolu l'énigme, atteindront la sortie. Elle donne sur une étrange grotte de corail noir dans laquelle les PJ ont l'impression qu'une puissance extraordinaire scrute leur âme. Ils vivent alors un instant de communion extatique et acquièrent les avantages énumérés plus haut. Ce sont désormais des Fils du Dragon !

— Pour matérialiser cela de façon amusante, vous pouvez, si vous le souhaitez, autoriser les joueurs « Fils du Dragon » à porter un signe distinctif (bandana de pirate sur la tête, rune sur le front, etc.). Désormais, chaque fois qu'un PJ/PNJ s'adressera à eux sur le sol de l'archipel, ils pourront exiger qu'il commence sa phrase par « Vénéré fils du dragon… ».

- **Dragon-tortue** : MM 74, pv 138

Les Barons Bonthos

Paradoxalement, cet établissement jadis réservé aux colons a non seulement survécu, mais il connaît un développement sans pareil. Cet exploit est à mettre au crédit du génie commercial d'Ektor Stravaganzza, un gnome rubicond et gouailleur (Expert 10, marchand, NB). En effet, il a racheté les murs pour une bouchée de pain et rapidement transformé l'ancien club en un haut lieu de paris sur les joutes de *Frontal Kombat*, un « sport » pratiqué dans tout l'Empire, à l'aide de divers moyens de locomotion (cf. encadré).

La plupart du temps, ces compétitions restent fair-play, mais lorsque les enjeux montent (sous l'influence de gros parieurs comme Gallum), la violence se déchaîne. Et devant le succès croissant, personne ne trouve à redire lorsque, parfois, parlent les armes.

Si les PJ se rendent au club « Les Barons Bonthos », ils auront l'occasion de siroter un cocktail tout en découvrant leur renommée naissante (« *Alors comme ça, c'est vous qu'on surnomme* l'Exterminateur de prêtres ? *C'est drôle, je vous voyais plus grand !* »), d'apprendre quelques renseignements ou d'observer les joutes de Frontal Kombat, voire d'y participer pour gagner gros ou museler Gallum.

Chez Argos le Sage

C'est sans doute la meilleure adresse pour obtenir fioles et autres sortilèges. Le seul problème, c'est que ce vieil aventurier en retraite, aux allures d'ermite, passe son temps à méditer au bord de la plage au sommet du capharnaüm qui lui sert d'échoppe. Original, voire un peu fou, il n'est que très peu intéressé par les valeurs matérielles et la seule monnaie qui a cours chez lui est la joute intellectuelle. Ainsi, il ne cédera la moindre chose qu'à ceux qui sont capables de résoudre ses énigmes. Maltraité, il se servira de son jeu de *cartes fantasmagoriques* pour se défendre.

— Par énigme résolue, il accorde l'équivalent de 1.000 po d'objets et il n'ira pas au-delà de trois transactions… à moins que les PJ n'aient l'idée de lui poser à leur tour une énigme dont il (c'est-à-dire vous !) ne trouvera pas la solution.

Voici, à titre d'exemple, trois énigmes.

— *Telle la rivière je coule, et pourtant je ne suis pas eau / Tel le Temps je m'écoule, et pourtant je ne suis pas heure / Je suis un et multiple à la fois / Qui suis-je ?* Réponse : *Le sable.*

— *Bijou à vos cous ou mets entre vos dents / Peu importe qui je suis exactement / Puisqu'à ma mort, je chanterai l'Océan.* Réponse : *Le coquillage.*

— *Méfie-toi de Celle-qui-dort / Moi je ne crains pas son danger, mais je préfère fuir au-dehors / Là où pourtant je ne peux pas exister / Qui suis-je ?* Réponse : *Une bulle d'air montant dans l'eau.*

- **Argos le Sage** : magicien 12, pv 48.

La Reine des Elfes

Ainsi s'écoulent les jours sur le Grand Récif… Jusqu'au moment où Lorien et le Dragon convoquent les PJ en conseil restreint au cœur de la nouvelle conque-palais du chef de la révolution.

« *Voici, chers compagnons, le message que nous espérions : la souveraine des peuples elfes va s'adresser à nous…* ». Lorien brise alors la coquille diaphane d'un œuf d'oiseau-scribe, libérant ainsi une vapeur mordorée et… le visage de la reine se forme, tandis que retentissent ses paroles. Le résumé des informations obtenues est alors le suivant :

— La reine, une elfe relativement âgée, semble courber sous le poids de sa charge, autant que sous celui des ans. Elle a bien compris que les PJ étaient innocents des meurtres d'Animi Limina (O3 p. 31) et nombreux sont les elfes qui les considèrent désormais comme des héros. Mais d'autres, dont les plénipotentiaires de plusieurs royaumes, les prennent toujours pour des assassins jusqu'à preuve du contraire.

— En revanche, galvanisés par les actions des PJ, divers opposants (hommes de sciences, intellectuels, opprimés) commencent à se regrouper à travers l'Empire, face à la radicalisation du culte de Justicaar. Mais



devant la popularité de l'Apothéose et le charisme de l'Archonte, ces opposants sont contraints d'œuvrer dans la clandestinité. La reine les écoute, mais elle redoute d'aller plus loin. Personne n'avait, à ce jour, osé mettre en cause le dieu Justicaar lui-même ! C'est pourquoi, même si elle ne doute pas de l'imposture d'Azel-Liark, la reine a choisi de ne rien dire jusqu'à ce que les PJ ou Lorien apportent des preuves irréfutables.

— La monarque insiste d'ailleurs sur le fait, qu'officiellement, il lui est impossible de soutenir cette thèse qui la mettrait en péril direct. Elle laisse ainsi à Lorien toute latitude pour étayer ces affirmations et accepte de convoquer, à la lueur d'éventuels éléments complémentaires, un conseil de guerre pour réexaminer la question.

— Peut-être faudrait-il chercher en direction de l'Apothéose ? En effet, le culte achemine actuellement un maximum de croyants vers la cité sainte d'Anthéone, dans l'attente d'un départ vers le lieu encore secret de cette fameuse cérémonie. L'Ordre a même ordonné la fabrication en masse de caravoiles et de gondolfières (d'étranges vaisseaux volants… … dont certains PJ connaissent déjà bien le fonctionnement), pour aider au transport. L'Archonte lui-même disposerait d'une nef flottante. On raconte que l'organisateur de tout cela serait le Grand cardinal Nostromo, « numéro trois » du culte après l'Archonte et feu le Grand cardinal Balthus.

FRONTAL KOMBAT !

Vous avez envie de faire grimper l'adrénaline, de vous éclater au propre comme au figuré ? Le « FK » est fait pour vous ! Ce sport populaire est en effet un « duel du plus sévèrement burné » pratiqué depuis des décennies un peu partout dans l'Empire. Le principe est simple : deux individus montent chacun sur un moyen de transport et se foncent dessus… et le premier qui abandonne a perdu !

N'importe quels fous peuvent s'affronter : deux Nawals sur des bonthos, deux capitaines de caravoiles dans leurs vaisseaux, deux gondolfières dans le ciel, etc.

Pour simuler ce moment fort, il vous faut trois personnes : les deux adversaires et un arbitre. Ce dernier rôle est tenu par vous si le combat a lieu entre deux joueurs, ou par un joueur « X », s'il a lieu entre un joueur « Y » et vous (qui interprétez alors un PNJ quelconque). Le système est très simple :

- L'arbitre jette secrètement 1D20 et ajoute au résultat le bonus de Dextérité du premier adversaire (ou sa compétence de Pilotage, Équitation, etc. suivant le transport choisi). Il procède de même pour le second adversaire. L'arbitre garde secrets ces deux chiffres : ils définissent le Risque Maximum de chaque participant.
- Dès lors, chaque adversaire va être obligé de prendre de plus en plus de risques, mais sans savoir exactement quel est son Risque Maximum (qui se situe forcément entre 1+ bonus de Dex et 20 + bonus de Dex).
- Le FK démarre alors dans une tourmente de vitesse et de témérité ! Les deux adversaires calent leur trajectoire l'une sur l'autre et tentent de garder le cap le plus longtemps possible. Pour matérialiser ce risque de plus en plus fou, les joueurs parient à tour de rôle en annonçant un chiffre de plus en plus élevé.

  Le premier à parier est celui qui a la plus grande valeur de Dextérité. Il annonce un chiffre, puis c'est au tour du second qui doit surenchérir ou abandonner et ainsi de suite…
- Le premier qui laisse tomber est une bouse de bonthos : il a perdu, mais on considère qu'il a dévié sa trajectoire et forcément sauvé sa peau. C'est là que ça devient intéressant : le restant doit alors comparer le dernier chiffre qu'il a annoncé, avec son Risque Maximum. S'il est inférieur ou égal, pas de problème : c'est le vainqueur (applaudissement, champagne, filles nues). Mais s'il a dépassé son RM, cela signifie qu'il a pris trop de risques et qu'il se crashe dans le décor ! Les dégâts sont alors variables, suivant le décor en question : de quelques D6 avec jet de sauvegarde à l'éradication totale…
- Un exemple. Pit le Nawal (Dex 16, bonus de +3) affronte Chras l'ogre-preux (Dex 13, bonus de +1), chacun monté sur un dragon-tortue. Dans son coin, l'arbitre lance 1D20 et obtient un 6 pour Pit (RM : 6+3=9) et un 13 pour Chras (RM : 13+1=14). Histoire de mettre de l'ambiance, l'arbitre passe alors **Action « sport de malades » / Tomb raider, 3 : galaxy bounce**, et les dragons se lancent l'un sur l'autre, sous la foule en délire !

Pit annonce en premier « Je mets la gomme et je fonce : 4 ! ». Mais Chras riposte « Pffff, petit joueur de Nawal, va, moi j'allume les gaz : 7 ». Pit « Je fooonce : 9 ! ». Chras « Yaaaa : 11 ! ». Pit « WOAAAA : 14 ! ». Chras « Ok, je stoppe, t'as gagné ». Pit « Rhâaa, j'ai gagné ! J'ai ga… ». Mais l'arbitre, sortant alors son papier « Hem, certes, mais ton dernier pari dépasse largement ton Risque Maximum, Donc SHHHBLONKCRAASHHdilingdilingdiling !… »

- Deux joutes clés en main.
  - Dragon-tortue contre dragon-tortue au milieu du grand canal, avec crash dans les habitations en cas d'échec : FP 6, 6D6 pv, Réf DD 15 1/2.
  - Deux bonthos face à face au-dessus d'un pont, avec chute et crash sur les rochers en cas d'échec : FP 10, 10D6, Réf DD 25 1/2.

— Le seul problème est que personne n'a revu Nostromo depuis des mois. Aux dernières nouvelles, il travaillait dans la citadelle de Coralyne Qorn, un sanctuaire du culte, perdu dans des marécages hostiles, loin des yeux des curieux…
— En définitive, la seule chose concrète annoncée par la reine est l'envoi d'un discret navire elfique au large de l'archipel du Grand Récif, pour récupérer Lorien, les PJ… et l'Œil d'Éther. En effet, elle demande que ce portail planaire soit convoyé jusqu'à son royaume pour y être étudié et mis en sécurité.

Les vapeurs du message sont à peine dissipées que Lorien, animée d'une détermination farouche, fustige les propos trop modérés, selon elle, de la souveraine. Irradiant d'une aura de révolte, elle déclare « *Maudits soient ces politiciens impériaux ! Il est grand temps d'agir et d'aller puiser les informations à la source… au cœur même du dispositif de l'Archonte !* »
Et pour cela, il y a qu'une solution : s'introduire, sous le couvert d'un « commando » discret, dans l'un des lieux d'importance de l'Ordre.
— Anthéone paraît la piste la plus évidente, mais la reine y a déjà mis en place des enquêteurs et de toute façon, ce n'est pas là que se tiendra l'Apothéose.
— Deuxième endroit : Sereniti Sanctum, la mystérieuse retraite secrète des Archontes. Beaucoup en ont entendu parler… « *Les légendes racontent qu'elle est partout et nulle part, qu'elle repose paisiblement entre les mondes, là où l'âme demeure lorsque plus rien n'existe.* » Mais Lorien balaye l'option d'un revers de la main : personne ne l'a jamais vue et aucun mage n'a pu la localiser.
— Reste la forteresse de Coralyne Qorn… « *L'endroit où le Grand cardinal Nostromo a tout préparé, là où a été pensée l'Apothéose* ! Oui, déclare Lorien en se levant rageusement, *c'est à Coralyne Qorn que nous trouverons les réponses !* »

Sur la piste de Coralyne Qorn

Les premiers renseignements obtenus sur Coralyne Qorn sont encourageants : la citadelle est située dans une région proche de l'Empire, à seulement quatre ou cinq jours de navigation de l'archipel. S'y rendre ne présente pas de difficultés, à condition d'avoir de bonnes cartes ou des guides nawals. En effet, l'emplacement de Coralyne Qorn leur est tristement familier : nombre d'entre eux y ont été déportés au cours des derniers mois ! L'ancien gouverneur avait pour habitude d'envoyer là-bas tous les Nawals récalcitrants. Aucun n'en est jamais revenu. Le Dragon est anxieux de connaître leur sort.
À partir de là, c'est aux PJ de jouer. Selon leurs investigations (jets de Renseignement, interrogatoire de Gallum, autres PNJ, sorts…) voici ce qu'ils peuvent découvrir :

• **Renseignements faciles** (au club « les Barons Bonthos », dans les tavernes, etc.). Des cartes sommaires des marais peuvent être dénichées sur le Grand Récif. L'endroit tire son nom des corallines, ou « algues-tonnerre » : une espèce rarissime, de la taille d'un arbre, qui s'élève hors de l'eau et capte la foudre par ses branches. Nourries d'électricité, les racines produisent, rarement, des excroissances en forme de nodules appelés coralithes.

• **Renseignements difficiles** (auprès de Gallum, d'un Chevalier du Jugement prisonnier, etc.). Des mages de l'Empire ont récemment essayé d'utiliser ces corallines comme source d'énergie (notamment pour faire fonctionner les Yeux d'Éther, O3 p. 20). Les esclaves nawals auraient été conduits sur place pour les repêcher dans ces marais infestés de prédateurs. L'organisateur du trafic d'esclaves serait l'Archevêque-de-guerre Massaria, un prêtre brutal, commandant en second de Coralyne Qorn.

• **Renseignements très difficiles** (chez Argos le Sage, *Communion*, etc.). Coralyne Qorn serait l'une des anciennes retraites de l'archiliche Azel-Liark. D'antiques serviteurs de la liche rôderaient toujours dans les marais… L'Ordre de Justicaar aurait investi la citadelle et l'aurait remise en état après plusieurs siècles d'abandon, la truffant de glyphes de protection.

Il ne reste plus qu'à embarquer pour Coralyne Qorn. Mais avant de pouvoir lever le voile sur ce haut lieu du culte de Justicaar, les PJ vont devoir trouver un moyen d'emporter l'Œil d'Éther emprunté lors de leurs dernières aventures, et de rompre l'embargo qui, pour le moment, les retient à Grand Récif.

La grande évasion

Les particularités morphologiques de l'archipel ont grandement facilité la mise en place d'un embargo sans monopoliser d'importantes ressources : en effet, le Grand Récif est entièrement ceinturé par une barrière naturelle de corail d'une redoutable efficacité. Aucune embarcation ne peut sortir du lagon sans emprunter l'une des deux uniques passes qui s'ouvrent dans l'anneau corallien, situé à quelques kilomètres à peine de l'archipel.
Les chevaliers ont simplement posté deux galères de guerre à l'embouchure des deux chenaux et ils ont ordre d'arraisonner tout navire entrant ou sortant du Grand Récif. Au large, une patrouille de cinq frégates légères peut apporter un renfort rapide ou poursuivre un contrevenant ayant échappé aux galères.
Enfin, verrouillant définitivement le dispositif, quatre Chevaliers-Dragons (accompagnés de prêtres bardés de sorts de détection) sillonnent les cieux vingt-quatre heures sur vingt-quatre, montés sur leurs dragons d'acier. Seule la présence d'une dizaine de dragon-tortues sur le Grand Récif empêche actuellement ces forces de revenir occuper les lieux.

Laissez les PJ s'organiser… Ils ne disposent pas d'une grande marge de manœuvre, d'autant qu'il faut emporter l'Œil d'Éther : un monstre de sept mètres de diamètre qu'il a fallu desceller au burin pendant des heures et qui pèse une tonne.

Ils devraient arriver à la conclusion qu'il faut un moyen de transport important. Or, la voie des airs paraît condamnée (on voit mal comment affronter quatre dragons et leurs équipages…). Utiliser un navire semble compromis (« *Les chenaux sont gardés et il est hors de question de dépeupler l'archipel de ses dragon-tortues pour se lancer dans une nouvelle bataille rangée, le sang des innocents a assez coulé !* » lance Lorien). Reste la voie… sous-marine.

En effet, il existe une troisième passe au sein de la barrière de corail, une trouée immergée par plus de cinquante mètres de fond, connue des seuls Nawals. Cette issue n'est donc, a priori, pas surveillée par les Chevaliers du Jugement… « *En revanche*, précise le Dragon, *elle traverse le territoire d'un petit clan de locathahs, dont le leader, Oktto le Rouge, n'est pas des plus amènes. Mais rien de réellement dangereux.* »

Après quelques âpres négociations, tout le monde devrait finir par tomber d'accord (et si ce n'est pas le cas, faites intervenir Lorien, le Dragon et le bon sens des PJ, motivez les troupes, que diable !). Le plus simple est d'emprunter un dragon-tortue et d'emporter sur son dos l'Œil d'Éther, Lorien et les PJ, plus quelques guides nawals si les PJ le souhaitent.

Notez que les Nawals refusent de se départir de plus d'un dragon : le risque de voir revenir les chevaliers deviendrait trop grand.

En revanche, ils sont prêts à fournir des *bulles d'immersion* : des sortes de cloches à plongeur individuelles, fabriquées à partir de méduses géantes (solidité 1, pr 5, casser DD 10, réserve d'air pour 8 heures). Il y a six *bulles* disponibles.

Si les PJ souhaitent faire l'acquisition de potions de *respiration aquatique*, c'est le moment d'aller voir Argos le Sage : il pourra en fournir 1 à 4.

Lorsque tout le monde est enfin prêt, vient l'heure des adieux. Le Dragon et les Nawals, comme à leur habitude, en font trop : ils serrent les PJ et ne veulent plus les lâcher, pleurent à chaudes larmes, offrent des souvenirs inutiles, etc. Les autres dignitaires, eux, restent… dignes. Les PJ sont des héros, mais d'une certaine façon, leur départ est un soulagement. Quel est l'avenir du Grand Récif ? Nul ne le sait… « *Mais il est temps de partir*, annonce Lorien. *Le navire de ma souveraine mère doit croiser quelque part au large. Allons visiter les fonds marins et saluer ces locathahs, l'Empire nous attend…* »

Ce que tout le monde ignore, c'est que les locathahs ont passé de récents accords avec les Chevaliers du Jugement : en échange de la fourniture de quelques armes et autres équipements pour leurs squales de guerre, Oktto le Rouge et ses congénères ont promis d'être particulièrement attentifs. Ils ont donc disposé des pièges originaux dans le labyrinthe de corail et préparé une petite surprise pour d'éventuels fuyards sous-marins…

Le coin des effets spéciaux

Pour simuler une ambiance exotique ou sous-marine et donner à cet épisode un cachet original, nous vous conseillons, plus particulièrement ici, l'utilisation de quelques « effets spéciaux » :

- Le son. En sus de l'excellente BO « Dinosaur » proposée dans le texte, nous vous suggérons l'emploi des classiques d'Éric Serra que sont Le Grand Bleu et Atlantis, qui conviennent bien dès que les PJ se retrouvent sous l'eau. Pour l'archipel, des chants d'oiseaux exotiques (CD types « ambiance des forêts tropicales ») ou le bruit des vagues feront également des merveilles.
- La lumière. Si votre table de jeu est éclairée par une lampe halogène, tamisez la lumière chaque fois que les PJ sont « en plongée », et éclairez fort lorsqu'ils sont « sous le soleil du Grand Récif ». Si vous avez une lampe ordinaire, une simple ampoule bleue peut aussi faire son effet pendant les parties sous-marines.
- La touche du chef ! Pendant tout l'épisode, il peut être amusant que la nourriture proposée autour de votre table de jeu soit axée sur le thème marin : pizza aux fruits de mer, bâtonnets de crabe, chips aux crevettes, etc. En revanche, nous vous déconseillons d'essayer de jouer en maillot de bain sous la douche, ça humidifie l'écran du maître de jeu.

Le labyrinthe de corail

Ambiance « plongée grandiose vers les profondeurs » / Dinosaur, 2 : the egg travels. *Solidement arrimés sur la carapace balafrée du dragon-tortue, vous percevez l'éclat du jour à travers le filtre opalin des bulles d'immersion. La silhouette déformée du dragon ressemble à une ombre chinoise, tout droit sortie d'une tragédie jouée par quelque saltimbanque itinérant.*

Soudain, l'animal s'avance et glisse sur les eaux, et vous commencez à vibrer à l'unisson de son souffle puissant. Vous sentez la tension monter parmi les guides nawals, leurs conversations s'accélèrent et leurs regards plongent vers les profondeurs. Puis, la créature se cabre brutalement, inclinant sa course vers le bas… Et l'océan, tout à coup, devient votre ciel unique ! Les couleurs, les sons, les odeurs, toutes les sensations sont à présent marines… Vous sentez l'ivresse peu à peu vous gagner…

Le dragon-tortue descend rapidement vers les profondeurs du lagon, pour s'engager, soudain, dans la pénombre béante d'une trouée dans la muraille de corail. Vous voilà dans un dédale de cavernes et de dentelle coralline. Les algues luminescentes qui foisonnent dans ce réseau troglodyte vous éclairent de leurs lueurs glauques, sous les regards étonnés de milliers de créatures marines…

Voilà, vous avez planté le décor… place maintenant à l'action ! Cet épisode est découpé en deux étapes : la traversée du labyrinthe avec ses péripéties, et l'attaque des locathahs à la sortie. La traversée dure entre 30 et 40 minutes et va être perturbée par les événements suivants, dans l'ordre de votre choix.

COMME UN POISSON DANS L'EAU !

Évoluer dans le milieu marin est susceptible de compliquer la tâche des PJ (essayez de vous battre en armure au fond d'une piscine avec une double hache à la main, pour voir...). Pour simuler cet immense pouvoir d'inertie de l'eau, voici donc quelques ajustements à prévoir* :

- Jets d'attaque, de Réflexe, de compétences. Les jets utilisant la Force ou la Dextérité comme caractéristique de base subissent un malus de circonstance de -5. Les compétences impliquées sont : Acrobatie, Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escalade, Évasion, Maîtrise des cordes, Saut et Vol à la tire (Natation est exclue).
- Natation. En revanche, maîtriser l'art de l'évolution en milieu sous-marin est ici particulièrement salvateur : les malus ci-dessus sont diminués de 1 pour chaque rang de maîtrise en Natation possédé par le personnage (sans devenir des bonus si le rang de maîtrise en Natation est supérieur à 5).
- Dégâts. Les dégâts des armes tranchantes et contondantes sont diminués de 2 ; ceux des armes de jet ou de trait sont diminués de 5 (sauf si ces armes ont été conçues par les peuples sous-marins) ; ces dégâts ne peuvent être diminués en deçà de 1.
- Classe d'armure. Le bonus de Dextérité appliqué à la CA ne peut excéder le nombre de rangs de compétence en Natation du personnage (ex : Natation 2 donne +2 Dex à la CA maximum).
- Cas particuliers. Respiration aquatique ne supprime pas ces pénalités, mais liberté de mouvement si (exception faite des attaques à distance). Enfin, toute créature possédant une Vitesse de Déplacement de type Nage, vivant sous l'eau ou étant de type aquatique n'est pas victime de ces restrictions. Bon bain !

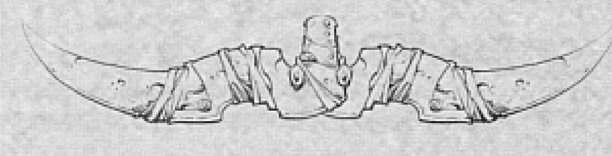
* Règles libres de droit (Open Gaming Content), adaptées de « Archipels, L'Éveil des Ombres », avec l'aimable autorisation de nos complices d'Archéon.

LES GLOB'GLYPHES

Oktto le Rouge, créature surprenante pour sa race, a mis au point avec un prêtre de Justicaar des pièges d'une redoutable efficacité : les glob'glyphes. Il s'agit de poissons-globes sur lesquels ont été apposés des *glyphes de garde* contenant chacun un sort qui ne s'active qu'au contact d'une créature humanoïde ! Ces « mines », en déplacement constant, sont aisément repérables (de gros poissons-globes portant une rune luminescente)... à condition de se douter de quelque chose.

Oktto les a répartis en divers points stratégiques du labyrinthe et il leur apporte régulièrement leurs algues préférées pour les maintenir sur place. Les PJ pourraient être surpris par un premier glob'glyphe solitaire ou se retrouver au milieu d'une nuée de poissons (Réf DD 8 pour éviter un contact, 1 jet par PJ/PNJ chaque round, pendant 3 rounds) ; à moins que le dragon-tortue n'embarque sans faire exprès un banc d'algues nourrissantes dans ses nageoires (« *Ben, pourquoi est-ce que tous ces poissons nous suivent, les gars ?* »)...

Les glyphes sont décrits dans l'encadré ci-contre.



POUR UNE POIGNÉE DE GLYPHES

Voici, en exclusivité, notre collection d'été de glyphes de garde pour habiller vos poissons-globes favoris. Avec ça, vos PJ vont, eux, avoir chaud pour l'hiver... Lancez 1d8 ou choisissez (pour chacun : FP 3, Détection DD 28, Désamorçage DD 28) :

- 1 : glyphe explosif, sonique ou électrique. 1 cible, rayon 1,50 m en surface, 3 m sous l'eau (propagation plus grande), 5d8 pv, Réf DD 15 1/2. De bon goût, et avec une aire d'effet efficace.
- 2 : glyphe de dissipation de la magie. 1 cible, jet de dissipation 1d20+10 contre DD du PJ. Pensez aux conséquences si la cible est en respiration aquatique...
- 3 : glyphe d'injonction « Saute ! » 1 cible, Vol DD 15. Très amusant si le PJ saute alors que sa monture est au-dessus d'une forêt d'algues urticantes, buisson corallin coupant, etc.
- 4 : glyphe de frayeur. 1 cible, Vol DD 15. On n'imagine pas à quel point un joli poisson- globe peut être effrayant.
- 5 : glyphe de création d'eau. 1 cible, pas de JdS. Le glyphe se déclenche en touchant les bulles d'immersion entourant la tête des PJ... et elles se remplissent d'eau, sans jet de sauvegarde !
- 6 : glyphe d'immobilisation de personne. 1 cible, durée 11 rounds, Vol DD 15. Un classique indémodable.
- 7 : glyphe de ténèbres profondes. 1 cible, pas de JdS. De quoi plonger l'adversaire dans le noir total sur un diamètre de 40 m, sans jet de sauvegarde.
- 8 : glyphe de malédiction. 1 cible, Vol DD 15. De la « peau de Méduse » (Cha -6) à « l'hébétement niais du mérou » (50%/round de perdre ses actions), les idées de malédictions ne manquent pas (Manuel des Joueurs p. 229).



L'AMOUR EST AVEUGLE… ET SOURD

Ambiance « espiègleries enfantines » / Dinosaur, 4 : Aladar & Nera. *Alors que vous vous laissez enivrer par les merveilles phosphorescentes de la faune marine, le dragon-tortue interrompt soudain sa nage puissante au cœur des tunnels de corail et se retrouve face à un cul-de-sac. Surpris de s'être trompé, il s'arrête, d'abord intrigué… puis fasciné par une splendide grotte coralline s'ouvrant sur le tunnel. À l'intérieur brillent des centaines de rarissimes fleurs de nacre : des algues comestibles, véritable nectar pour n'importe quel dragon-tortue ! Trois nymphes espiègles émergent alors des fleurs en riant, avant de vous cligner de l'œil et de replonger dans la végétation sous-marine…*

En réalité, il n'y a ici ni grotte ni nymphe ni cul-de-sac. Cela n'est que le fruit d'une combinaison des sorts *mirage* et *voile*, provoqué par un Cercle de trois guenaudes marines, bien décidées à se nourrir des proies égarées dans le labyrinthe. Cachées sous leurs illusions, les guenaudes utilisent leurs sorts *cage de force*, *métamorphose provoquée* et *malédiction* pour isoler les PJ les plus naïfs. Puis elles dévoilent leur aspect terrifiant au plus mauvais moment, avant de jeter leur mauvais œil. En cas d'échec de leur tentative de séduction, elles lanceront une ou deux attaques foudroyantes, mais abandonneront devant une forte opposition. L'une des guenaudes porte autour du cou un *œil des sorcières*, monté sur un collier de corail (MM 113).

— Notez que la musique « inoffensive » employée ici devrait grandement induire vos joueurs en erreur ! S'ils vous reprochent cette tactique pernicieuse, répondez que c'est une façon élégante de représenter les illusions dont ils sont victimes. Il ne faut pas toujours croire ce que l'on voit… ou ce que l'on entend !

- **Guenaudes marines (3)** : MM 111, pv 16

Attention : chute de pierres, passage d'animaux

Les PJ viennent de pénétrer dans une zone particulièrement instable du labyrinthe sous-marin et les ondes puissantes générées par la nage du dragon-tortue provoquent des dégâts variés. Pendant 10 rounds, lancez 1d6 tous les 2 rounds :

- **1.** Chute d'une cheminée coralline (Réf DD 12 pour éviter les débris ou 3d6 pv).
- **2.** Effondrement d'une galerie annexe (onde de choc, Vig DD 12, ou étourdi pendant 3 rounds).
- **3.** Une structure vibre sur sa base, menaçant de s'effondrer sur le groupe puis se stabilise à nouveau.
- **4.** Nuée de schmoogailles : effrayées par le passage du dragon-tortue, une dizaine de ces petites pieuvres (MM 201, pv 2) viennent perturber son avancée, s'attachent aux PJ, etc.
- **5–6.** Pas de perturbation.

Au plus fort du périple, une meute de requins, attirés par le tumulte, prend les PJ en chasse. Curieusement, la meute approche juste ce qu'il faut pour les harceler, avant de se laisser distancer, puis revient à la charge, se fait semer à nouveau, etc. Cette tactique a pour objectif de rabattre les PJ vers la sortie du labyrinthe, où les attend une surprise de taille…

- **Requins, taille M (10)** : MM 202, pv 16

À la poursuite d'Oktto le Rouge

Les arches de corail s'élargissent peu à peu tandis que la formidable créature qui transporte les PJ accélère sa progression. À quelques centaines de mètres devant eux, ils perçoivent la lueur d'une eau baignée de lumière solaire : les voilà enfin sortis du labyrinthe ! Puis ils débouchent dans un titanesque cirque dont les ondes, à présent translucides, laissent apparaître les abruptes parois mangées par les colonies de mollusques. Un étrange sentiment de vertige saisit les PJ lorsque, levant la tête, ils aperçoivent, à quelques dizaines de mètres au-dessus d'eux, la surface mouvante de l'océan… Et c'est ainsi qu'ils découvrent… la horde !

Action « bataille contre les hordes barbares » / TLOTR, 13 : the bridge of Khazad Dum. *Dans un fracas de conques et de cris gutturaux, une trentaine de guerriers locathahs fondent sur vous depuis les hauteurs, montés sur leurs puissants requins de guerre hérissés de harnais à pointes. Les locathahs sont couturés de piercings de nacre et leurs nageoires sont ornées de tatouages et de scarifications rituelles. Frappant leurs tridents sur leurs boucliers, ils acclament leur chef, Oktto le Rouge ! Celui-ci est engoncé dans une armure de corail écarlate, et chevauche un monstrueux lion de mer sur lequel est montée une baliste à pivot. Tous ont le regard halluciné des prédateurs avant le massacre !*

Organisez alors un combat épique entre les vertigineuses parois de corail en utilisant toutes les ressources des lieux : poursuite entre les reliefs contondants, duels dans les trois dimensions de l'espace, abordage du dragon-tortue, effondrement de structures corallines, etc. Les PJ vont devoir se montrer talentueux car leur puissante monture, gênée par l'exiguïté relative des lieux à son échelle, ne leur suffira pas pour renverser, à elle seule, la situation.

• Tactique des locathahs : « *Rhhhâââaaaaaaa* ! ! ! »
Galvanisés par Oktto le Rouge, ces barbares des mers combattent sans discernement.
— La première vague est constituée de dix locathahs montant, en binômes, cinq requins caparaçonnés de pointes de corail. Elle doit vous servir de « chair à canon ». Les barbares entrent en rage, écarquillant leurs yeux noirs dépourvus de paupière. Puis, les ouïes rouges de sang, ils plongent des hauteurs en chargeant… et se font balayer par les sorts, attaques à distances des PJ, et le souffle du dragon-tortue !
— Les deuxième et troisième vagues agiront de manière plus prudente. Chaque fois, deux à trois requins et leurs cavaliers se concentrent sur le dragon, tandis que les autres attaquent les PJ latéralement, essayant de déchirer les *bulles d'immersion*. Si une bulle est brisée, appliquez la règle sur la noyade (GdM 85).

- **Locathahs de la tribu des palmes sanglantes (30)** : Barbares 2, pv 15
- **Requins de guerre (15)** : MM 202, taille G, pv 38

• Tactique d'Oktto le Rouge : « *Larguez les mines* ! »
Oktto est un barbare ayant un atout certain sur ses congénères : il est capable de penser. Fier de cet avantage, il a inventé un nouvel art du combat, la tactique, révolutionnant ainsi des affrontements qui ressemblaient jusqu'alors à une boucherie sanglante.
Son idée est simple : monté sur son superbe lion de mer ornementé de perles, il sillonne les hauteurs et largue des glob'glyphes, préalablement lestés de lourds coquillages. Ces derniers coulent à pic vers les PJ à grande vitesse, comme autant de mines sautant au contact ! Ainsi, grâce à la subtilité d'Oktto, les combats ressemblent désormais à une boucherie sanglante explosive.
Chaque round, deux PJ choisis au hasard doivent réussir un jet de Réf DD 10 pour éviter le contact avec une « mine ». En cas d'échec, déterminez la nature du glyphe comme précédemment.

- **Oktto le Rouge** : locathah Barbare 2/Guerrier 9, pv 95
- **Lion de mer** : MM 128, pv 51

• Tactique du dragon-tortue : « *On plonge… et on remonte* ! »
La majestueuse créature redoute une issue fatale si elle reste coincée dans ce cirque rocheux. Son objectif est donc de plonger, raser les hauts-fonds pour passer sous la horde de locathahs, et remonter de l'autre côté vers la surface. Le dragon espère ainsi entraîner ses adversaires à l'air libre, où ils seront désavantagés.

— Si aucun PJ ne l'en empêche, il plonge et slalome pendant quelques rounds entre les obstacles parsemant les hauts-fonds. Chaque round, un obstacle « rase » alors un PJ au hasard : rocher, arche de corail, algues coupantes, etc. (chaque fois : Réf DD 18 ou –3d6 pv).

— Puis le dragon remonte à grande vitesse, provoquant ainsi une décompression brutale (6d6 pv – temporaires si vous êtes gentil, Vig DD 18 1/2). En revanche, cette manœuvre permet de semer la troisième vague de locathahs et les mines d'Oktto.

— Tout PJ « fils du dragon » comprend par empathie les intentions de la créature et peut donc tenter de les infléchir : forcer le dragon à rester statique, lui faire charger Oktto, raser les parois du cirque de pierre pour provoquer un éboulement (Intimidation ou Empathie avec les animaux, DD 12, 1 jet par action imposée).



Anguille sous roche et complications

Bientôt, tout autour des PJ, les flots bouillonnent sous la fureur des combats tandis que les cadavres commencent à attirer les charognards marins… C'est le moment d'ajouter, si vous le souhaitez, quelques petites complications.

Les poissons torpilles

Oktto dispose d'une arme secrète : des « poissons torpilles » ! Ce sont en fait des glob'glyphes attachés à un pieu de baliste, elle-même fixée sur le dos de son lion de mer (baliste marine : dégâts 3d6 pv + glyphe sonique, critique x3, portée 40 m, seulement 2 actions complexes pour recharger ; 6 « poissons torpilles »). Une utilisation vicieuse consisterait à torpiller un rocher pour provoquer un éboulement, une autre à tirer au sol pour soulever un nuage de sable (idem *nuage de brouillard*).

Voler un requin de guerre

Si un PJ audacieux saute sur un requin et tente de le chevaucher, accordez-lui un jet d'Intimidation ou de Dressage (DD 15). En cas de réussite, il peut s'en servir pendant 10 rounds, après quoi la monture se rebelle (nouveau jet). En cas d'échec, le requin attaque le PJ, file au milieu d'obstacles pour le faire tomber, etc.

En surface !

Si le combat se poursuit en surface, les locathahs seront très gênés par le fait de se retrouver à l'air libre. Pour simplifier, considérez qu'ils subissent les mêmes malus que les PJ lorsque ces derniers se trouvaient sous l'eau. Ils concentrent alors leurs efforts sur le dragon-tortue pour le forcer à replonger : tir d'arbalète, poissons torpilles, etc. Dans tous les cas, ils abandonneront après quelques rounds à l'air libre ou si Oktto est tué.

Épilogue

Les PJ viennent d'écrire l'une des plus belles pages de l'histoire des batailles navales, de ces récits dont on fait les légendes ! Désormais, une fois en sécurité au large de l'archipel du Grand Récif, ils n'ont plus qu'à remettre l'Œil d'Éther au navire elfique venu à leur rencontre, dans un endroit discret fixé par Lorien.

Les elfes apportent de quoi les restaurer (vivres, potions et parchemins, à votre guise) et leur distribuent tapes dans le dos et sourires réconfortants, tout en écoutant, émerveillés, le récit de leurs exploits. Les PJ découvriront alors que les Compagnons de l'Aube commencent à être connus un peu partout dans l'Empire (*Alors comme ça, « L'Éventreur de Prêtres », c'est vous ? C'est curieux, je vous imaginais plus grand !*).

En effet, dans l'Empire, la résistance secrète contre le culte de Justicaar s'organise, et l'image des PJ défiant le pouvoir est brandie malgré eux comme un étendard.

« *Il faut en profiter*, annonce Lorien. *Votre aura va vous porter au-devant de la scène… Si on ramène des preuves, vous pourrez peut-être faire basculer la situation en notre faveur et m'aider à convaincre ma souveraine-mère, et ces fichus politiciens impériaux ! Je retourne auprès d'elle pour préparer un conseil extraordinaire. Pendant ce temps, je vous adjure de vous rendre à Coralyne Qorn et d'y dénicher des preuves de la félonie de Logrus Lherne. Trouvez l'antre du Grand cardinal Nostromo, tâchez de comprendre ce qu'est cette maudite Apothéose et, par tous les dieux, ramenez du concret. Peu m'importe le prix de votre récompense, je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous satisfaire. Si vous n'êtes pas de retour avant l'Apothéose, nous sommes perdus. Je pressens une menace… Une voix m'avertit, chaque jour, en rêve… Quelque chose d'impensable nous guette… Allez, la Vérité n'a pas de prix !* ».

Les PJ sont libres de rester avec le dragon-tortue ou d'emprunter le moyen de transport de leur choix (la Compagnie des Vaisseaux du Vent peut leur fournir une gondolfière).

S'ils sont accompagnés par des guides nawals, ces derniers refusent de partir avec les elfes et les suivent « à la vie, à la mort ! ». Bientôt, la douce brise des archipels et ses capiteux parfums s'éloignent avec le ressac de l'océan. Le ciel se charge de nuages noirs et les PJ s'acheminent vers des eaux bien plus glauques. Celles de Coralyne Qorn et du marais des aliénations…

Épisode 6 : Le Marais des Aliénations

Les fous de Dieu

Dans le plus grand secret, le Grand cardinal Nostromo travaille d'arrache-pied au mystérieux rituel de l'Apothéose depuis des mois, terré dans sa forteresse de Coralyne Qorn. Ses travaux se sont achevés il y a peu et l'Archonte lui a ordonné de procéder à un essai en grandeur nature. Nostromo a aussitôt enfourché son dragon pour se rendre dans une zone d'essai aux frontières de l'Empire (cf. Épisode 7).

Mais les ordres du terrible Archonte ne s'arrêtaient pas là. La sombre partie d'échec jouée par Logrus Lherne est sur le point de s'achever, et il n'est pas question que l'on évente ses plans au dernier moment. Aussi doit-il sacrifier quelques pions. Il a donc chargé le second de Nostromo, l'Archevêque-de-guerre Massaria, d'éliminer les preuves de leur travail et tous les témoins… en détruisant la forteresse et ses occupants, esclaves nawals et soldats de Justicaar compris !

L'Archevêque-de-guerre Massaria a beau être impitoyable, il n'est pas au courant de la dualité de son dieu Justicaar/Azel-Liark. Une telle cruauté de la part de ses supérieurs, ajoutée au poids de ses responsabilités, a fini par faire vaciller sa raison. Il n'a pas pu se résoudre à détruire la forteresse et s'enfonce depuis dans une orgie sans fin, entraînant ses hommes avec lui.

L'idée directrice de cet épisode est de plonger les PJ dans une atmosphère sordide au cœur d'un marais soumis à la toute puissance d'un fou abandonné par ses supérieurs (n'hésitez pas à revoir *Apocalypse Now* de F.F. Coppola, toute ressemblance avec le personnage joué par Marlon Brando n'étant pas fortuite). Le cauchemar atteindra son point culminant avec le retour du Faucheur de Crânes et s'achèvera par une poursuite apocalyptique dans les bayous…

Aux frontières de nulle part

Coralyne Qorn peut être située n'importe où dans votre univers de campagne habituel, à quatre ou cinq jours de voyage de l'archipel du Grand Récif. Le trajet entre les deux ne pose pas de problème, quel que soit le moyen de transport choisi.

Une fois sur place, le temps change brutalement : éclairs et précipitations traversent régulièrement les cieux. Toute navigation aérienne est extrêmement périlleuse (si les PJ voyagent en gondolfière, tous les jets de pilotage se font avec un malus de circonstance de –10 ; –8 pour les montures volantes individuelles). En outre, les repères au sol sont constamment masqués par une brume épaisse. Enfin, si les PJ sont arrivés à dos de dragon-tortue, la majestueuse créature ne va pas plus loin. À un moment ou à un autre, ils sont donc obligés de débarquer et de poursuivre à terre grâce à leurs cartes ou à leurs guides.

Le trajet dans les marais dure environ deux jours, en empruntant des sentiers à demi immergés, des ponts bâtis sur la mangrove et des cours d'eau.

Les prêtres de Justicaar n'entretiennent volontairement aucune voie d'accès (ils utilisent un bateau à aubes ou des montures volantes). Aux PJ de se débrouiller pour trouver un moyen de transport. Ils peuvent couper du bois pour fabriquer des radeaux, invoquer des créatures pour les aider, etc. Vous pouvez détailler leur voyage ou brosser une atmosphère étouffante en deux ou trois scènes clés. Voici quelques idées :

• **Expédition dans les bayous.** Il règne une chaleur oppressante, un crachin tiède trempe les vêtements et rouille les armures, camper est un enfer, et la mauvaise humeur de Klabott le sandestin n'arrange rien (il s'enrhume, prend une voix nasillarde, etc.).

 : si vous possédez un CD de bruitages avec l'ambiance des marécages, c'est le moment de le passer.

Des incidents se produisent régulièrement : un PJ contracte la fièvre des marais (GdM 76), invasion de mille-pattes venimeux (ils tombent des branches, s'infiltrent dans les armures), pluies formant une crue éclair obligeant à se réfugier dans les arbres (GdM 88), mystérieuse « présence » pendant la nuit (un tertre errant), etc.

- **Mille-pattes monstrueux, taille TP (20)** : MM 208, pv 1
- **Tertre errant** : MM 172, pv 60

• **Perdus !** Plus loin, les guides se perdent ou les cartes sont fausses. Les PJ doivent faire appel à toutes leurs ressources : jets de Pistage, sorts de *repérage, communication avec les animaux*, etc. Abusez des ombres furtives et autres menaces fantômes, sans ne jamais rien faire voir. Vos PJ sont bientôt mûrs.

• **Les croix.** **Ambiance « découverte macabre » / TLOTR, 14 : Lothlorien**. *Soudain, plantée au beau milieu de la piste, vous découvrez une sinistre croix de fer barbelée qui vous surplombe. Un soldat dépecé y est crucifié. Au-dessous, une plaque sommaire énonce « Fuyez, car ici commence le royaume de Massaria, seigneur de Justicaar et de ces terres honnies : que ceux qui manquent à sa Foi soient punis par le Fer ».*

Cette œuvre macabre est récente et très éloignée des habitudes du culte (Connaissances/Religion DD 10). Une analyse plus fine (Psychologie DD 14) révèle que Massaria est au bord de la folie, et qu'il semble vouloir écarter une menace qui le terrifie. À partir d'ici, les PJ apercevront régulièrement des croix dans le décor : gravées au couteau sur un arbre, peintes sur un cadavre, plantées dans la boue, etc., tels des dizaines de sceaux apposés par un dément tentant de conjurer son destin.

Les cages à torture abritent les restes de Nawals. Certains semblent avoir été foudroyés, mais d'autres paraissent disséqués par un prédateur. En effet, les abords de la citadelle sont gardés par un Qorn : une monstruosité mutante, hybride de pieuvre géante et de démon griffu (cf. Annexes). Cette race odieuse, vieille d'un millénaire, fut jadis créée par l'archiliche Azel-Liark pour combattre au sein de ses armées et exterminée par les chevaliers de divers royaumes lors de guerres impitoyables. Le spécimen qui protège Coralyne Qorn a traversé les éons. Il est dressé pour traquer les Nawals évadés et se nourrit de ceux qu'on enferme dans les cages les plus basses. Ces derniers jours, l'archevêque Massaria lui a offert un festin de massacres et le Qorn n'est plus qu'une bête furieuse avide de sang.

La chose dans la lagune

Pour jouer la scène suivante, précisez aux PJ qu'ils pénètrent dans une zone étrangement calme, tel l'œil d'un cyclone au centre des marais. Faites leur spécifier, mine de rien, leurs précautions, ordre de marche, etc. Leur progression dure encore un peu, puis…

Ambiance « suspense et hideuse révélation » / Dinosaur, 6 : the end of our island (à arrêter vers 1 mn 26 sec, en fonction des actions des PJ, cf. plus bas).

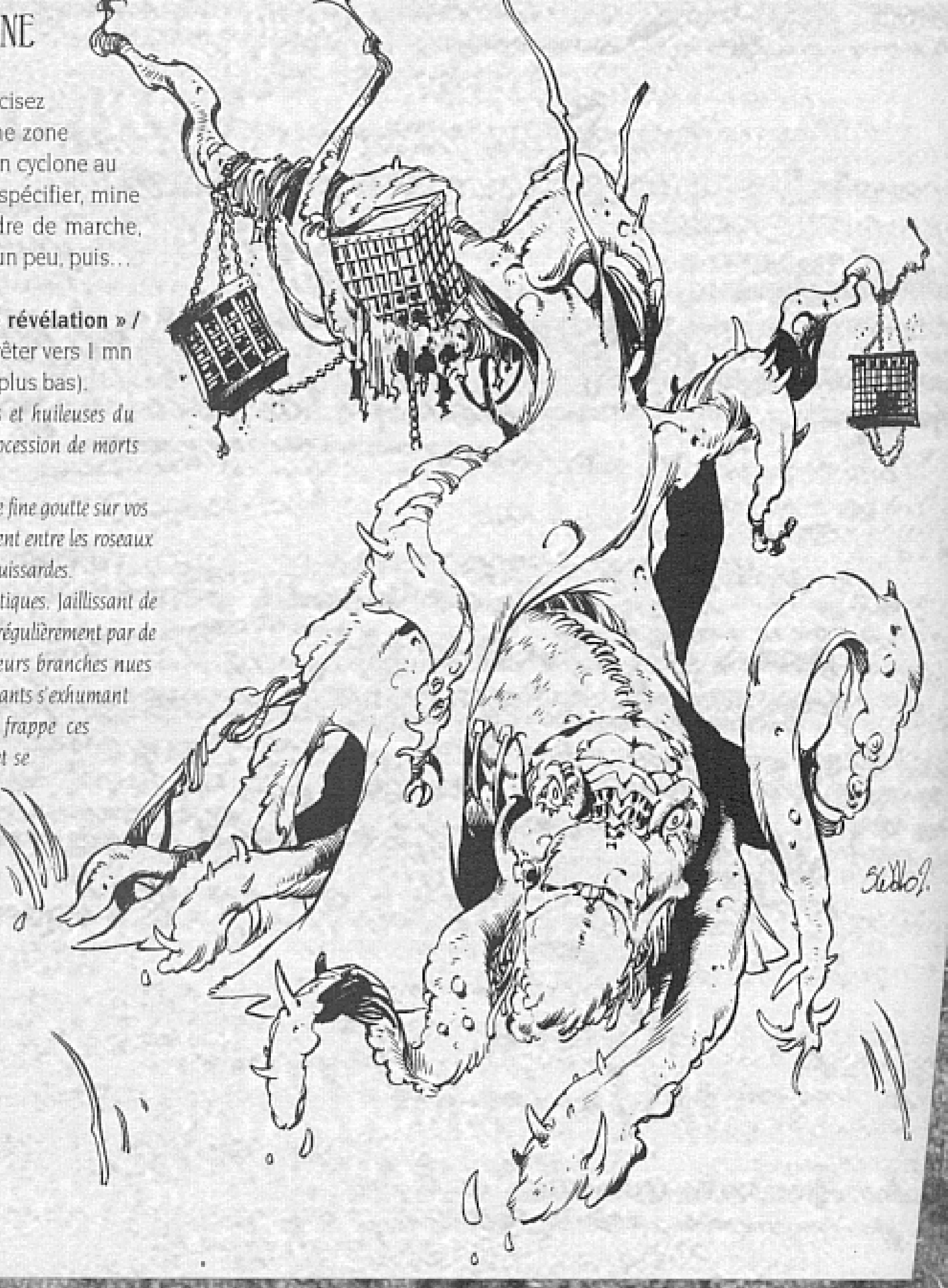
Vous serpentez maintenant sur les eaux noires et huileuses du bayou dans un silence surnaturel, telle une procession de morts remontant le fleuve Styx.

Le temps est couvert, il fait presque nuit. Une pluie fine goutte sur vos armures. Des nappes de brumes argentées se coulent entre les roseaux et forment des volutes scintillantes autour de vos cuissardes.

Alentour s'élèvent d'étranges « arbres » fantomatiques. Jaillissant de l'eau, leurs troncs noueux et bleutés sont lézardés régulièrement par de faibles décharges électrostatiques. Au sommet, leurs branches nues griffent le ciel, telles les mains crispées de morts-vivants s'exhumant de leurs tombes. Chaque fois que la foudre frappe ces branches, l'électricité descend le long du tronc et se perd dans les profondeurs aquatiques. Voici donc les fameuses algues-tonnerre…

Mais bientôt, une sinistre forteresse noire surgit du rideau de brume : Coralyne Qorn, la citadelle du Jugement.

Tout à coup la foudre l'illumine !… Et vous découvrez, pendus aux arbres par des chaînes, des dizaines de cadavres en cages. Une multitude de gibets pourrissants se balancent dans le vent en cliquetant. Vous êtes au cœur d'un abominable charnier !



• Le Qorn repère tout intrus sur son territoire par un jet de Détection DD 20. Pour chaque précaution prise par les PJ (lumières éteintes, grincement des armures limité par des chiffons, sort de *silence*, etc.), le DD du Qorn augmente de +1. S'ils sont accompagnés par des Nawals, le DD baisse de –1 par humanoïde présent.

• Si les PJ sont repérés, le Qorn serpente discrètement jusqu'à eux sous les eaux noires du bayou, se positionne sur leur chemin et attend sans bouger. Il jette alors un *blasphème*, puis attaque avec ses tentacules garnis de griffes. Il tentera d'attirer ses proies sous l'eau pour les noyer.
N'hésitez pas à sacrifier des Nawals ou autres PNJ pour rendre la créature effroyable (« *Et dans un craquement sec d'os brisés, le tentacule immonde emporte ta monture dans les profondeurs !* »). Si le Qorn a le dessous, il projette un nuage de *ténèbres infernales* et tente de s'enfuir par les tunnels immergés sous les branchages (Évasion DD 15).

• Grimper à une algue-tonnerre est un bon moyen de se mettre hors de portée des tentacules du Qorn. Cependant, il existe alors un risque d'être foudroyé ! Ce risque est de 0,5% par round (cumulatif, soit 5%/mn), 1% par round si le personnage est en armure métallique (foudre 10d8 pv, Réf DD 30 1/2).

• Un PJ peut également sauter sur une cage suspendue aux branches (Saut DD 15). Il est ainsi hors de portée, mais les risques d'être foudroyé sont les mêmes. Si la cage est au-dessus du Qorn, elle peut être décrochée facilement (Crochetage ou Dex, DD 8) pour s'écraser sur la créature. Viser juste demande un jet d'attaque à distance contre CA 14, le Qorn constituant une cible facile. En cas de réussite, il encaisse 3d10 pv et doit faire un jet de Vigueur DD 20 pour ne pas être « étourdi » pendant 2 rounds (GdM 84).

• Si les PJ ne sont pas repérés, arrêtez la sonorisation à 1 mn 26, au moment où la musique marque un blanc de 5 à 6 secondes. Sinon la reprise « explosive » de la musique à 1 mn 32 traduit l'attaque du Qorn.

Une fois le Qorn éliminé, les PJ peuvent atteindre la citadelle.
- **Qorn, demi-calmar géant/demi-fiélon :** pv 96

INFILTRATION SOUS HAUTE TENSION

L'écrasante forteresse de Coralyne Qorn est agrippée à un rocher au milieu des marécages, spectre habillé de brumes, flottant au-dessus de l'humus. Elle est bâtie dans un unique bloc de pierre noire graniteuse, glaciale au contact. Ses murs moussus sont veinés de terrifiants bas-reliefs relatant les crimes de l'archiliche Azel-Liark. Son antique symbole, un serpent rampant sur une lune, est encore reproduit en de nombreux endroits, même si les prêtres de Justicaar se sont acharnés à l'effacer (insistez sur le « serpent lunaire », il prendra toute son importance à la fin de la campagne). La tour principale est chapeautée par un dôme couleur saphir, régulièrement frappé par les éclairs (un aspect qui rappelle la Pyramide de la Lune, une autre retraite d'Azel-Liark, O2 p.45–46).
Servez-vous du plan pour visualiser la situation. Des gardiens et de nombreux glyphes protègent la citadelle. Si les PJ veulent éviter un assaut frontal, ils vont devoir jouer tout en finesse pour investir les lieux.
Diverses tactiques sont possibles : se déguiser, y aller au bluff, jouer les commandos invisibles, etc.
Ne pénalisez pas des jets de dés malheureux en donnant l'alarme trop tôt, mais soyez sans pitié si les PJ agissent stupidement : ces Chevaliers du Jugement ont beau plonger dans la décadence, ils ne vont pas se laisser envahir sans réagir…

INFOS & SOMBRES RUMEURS…
Au cours de leurs investigations, les PJ auront de multiples occasions d'interroger des membres du culte (Intimidation sur un soldat capturé, Bluff pendant une conversation, sort de communication avec les morts, etc.). Distillez alors les informations suivantes :
- Non, l'archevêque Massaria est loin d'être un aliéné. Il a ordonné qu'on extermine ces vermines de Nawals, mais qui lui en voudrait ? Il n'a fait qu'obéir à l'Archonte… Aujourd'hui, il nous offre d'enivrantes distractions et les soldats se relâchent, mais demain, nous conquerrons le monde !
- L'Apothéose sera la communion ultime, une fusion directe avec Dieu !
- Le Grand cardinal Nostromo ? Un savant brillant et totalement dévoué à l'Archonte. Il y a des jours qu'il est parti sur son dragon pour aller le rejoindre. Ils devaient faire ensemble des essais dans une zone isolée… un genre de test avant l'Apothéose. Ses travaux sont encore dans son laboratoire, sous le dôme de saphir
- Nostromo a laissé son sceptre ensorcelé à Massaria. Une arme foudroyante, je l'ai vue ! Son extrémité inférieure ressemble à une grosse clef. L'archevêque s'y cramponne comme si notre vie à tous en dépendait
- Massaria parle en dormant… Il a l'air terrifié. Il parle du Faucheur… Le Fléau de Dieu est sur lui, ne cesse-t-il de répéter. Et il a fait planter des croix… Toutes ces croix…
- Les Nawals ont entreposé des choses sous le dôme de saphir. Je suis sûr que ce sont ces pierres étranges, les coralithes… Mais pourquoi faire ?
- Je n'aime pas ces chevaliers qui vivent reclus dans leurs armures, les Enfermés. L'Archonte les a placés partout, au sommet de la hiérarchie… Mais ils me font peur… Pas un mot, pas un geste, de véritables machines à tuer. Et ce froid quand ils sont là…

Le bateau à aubes (A)

Un navire de la taille d'un galion, encadré par deux imposantes roues à aubes, est amarré au quai. Sur sa coque sont sculptés de splendides dragons frappés des symboles de Justicaar. Deux mammifères bleutés et faméliques sont enchaînés au centre de chaque roue : des bonthos ! Ils sont dressés pour faire tourner les roues, propulsant ainsi ce vaisseau des marais.

Les Chevaliers du Jugement l'utilisaient pour se ravitailler. L'Archevêque-de-guerre Massaria s'en est servi pour faire venir des prostituées, des esclaves et des drogues, afin de parachever sa « descente aux enfers ».

— Si les PJ libèrent les bonthos (cages en fer, solidité 10, pr 60, enfoncer DD 25, déverrouiller DD 25), les mammifères s'éloignent, une lueur de reconnaissance dans le regard. Faites-les ressurgir à un moment opportun pour aider les PJ (ex : en basculant une embarcation ennemie lors du final).

— Si les PJ montent à bord, ils découvrent quatre soldats assoupis sous l'emprise d'une drogue. Leurs jets de Perception auditive souffrent d'un malus de circonstance de –5. Si les PJ les réveillent, ils essayent de sonner la cloche de brume du vaisseau pour attirer les gardes de B1.

— Fouiller le vaisseau permet de dénicher des masques en forme de têtes d'animaux (DD 10), un pot de baume de keoghtom (DD 18) et une bonbonne de brumes d'absinthe (DD 14) : un concentré à diffuser dans un narguilé (à l'état brut, idem *brume de folie*, inhalation, Vig DD 15, 1d4 Sag/2d6 Sag, 5 doses, GdM 78).

Un ponton de bois conduit aux quais des frelonniers (B1 et B2) et à la tour des nacelles (B4).

- **Soldats de Justicaar (4) :** Hommes d'armes 3, pv 13

Balade en extérieur (B)

Il n'y a pratiquement pas de soldats à l'extérieur. Les patrouilles sur les remparts et les pontons ont été supprimées.

• **B1. Premier quai des frelonniers.** Les frelonniers sont des embarcations rapides expérimentales (cf. encadré). Quatre prototypes sont amarrés ici, sous la garde de six hommes. Mais seul leur capitaine, Orphéo, est sur le ponton. C'est un jeune chevalier éméché portant un masque de loup, occupé à mouliner dans le vide avec son épée en pestant contre des ennemis imaginaires. Les autres font la cour à deux « belles » dans une mansarde. Seul Orphéo connaît le mot de passe qui désactive les golems de la tour des nacelles (*« Jour d'Apocalypse »*).

- **Soldats de Justicaar (5) :** Hommes d'armes 3, pv 13
- **Orphéo, Chevalier du Jugement :** Guerrier 5, pv 40

• **B2. Second quai des frelonniers.** Quatre autres vaisseaux sont amarrés. Deux soldats portant des masques d'hyènes gisent, assommés, sur le ponton. Si les PJ en profitent pour voler leurs déguisements, ils auront une mauvaise surprise plus tard. En effet, ils sont dans cet état pour avoir manqué de respect à Bone Balronn, un demi-ogre devenu exceptionnellement capitaine de garnison dans les armées du culte, grâce à sa puissance et à sa loyauté. Si Balronn croise des « masques d'hyènes », sa réaction risque d'être sévère : punitions, corvées, défi en duel, etc.

- **Soldats de Justicaar (2) :** Hommes d'armes 3, pv 13

• **B3. Remparts.** De sinistres croix de fer barbelées sont clouées sous les créneaux tout le long des remparts, une tous les 1,5 mètres. Elles sont gravées de commandements exaltant les préceptes de l'Ordre et portent chacune un *glyphe de garde/explosion sonique* (id. épisode précédent). Leur aire d'effet couvre la totalité des remparts : chacun se déclenche quand un humanoïde le franchit sans être membre du culte de Justicaar, alertant ainsi les soldats en C1.

• **B4. La tour des nacelles.** La forteresse n'a pas de porte ! L'unique accès est un système de nacelles actionné par quatre golems de chair depuis les remparts (2 nacelles, l'une monte pendant que l'autre descend, max. 150 kg/nacelle).Les golems, hideux assemblages de cadavres nawals et humains, feront monter toute personne ressemblant à un soldat de Justicaar. Cependant, à l'arrivée, tout humanoïde étranger au culte déclenchera deux *glyphes de garde/immobilisation de personne* (FP 3, 2 cibles, Volonté DD 15, Détection DD 28, Désamorçage DD 28). En outre, si les golems n'entendent pas le mot de passe, ils jetteront les intrus sur les rochers, 15 mètres plus bas (5d6 pv)…

- **Golems de chair (4)** : MM 106, pv 49

Sombres bâtisses et artifices (C)

Coralyne Qorn porte encore les stigmates des rituels de protection de l'archiliche Azel-Liark. Sur le rocher, aucun des sorts suivants ne fonctionne : *changement de plan, façonnage de la pierre, forme éthérée, fusion dans la pierre, glissement de terrain, passage dans l'éther, passe-muraille, porte dimensionnelle, scrutation, téléportation, téléportation d'objet, téléportation sans erreur* et *transmutation de la pierre en boue*. Tout sort lancé est perdu et se dissipe sans effet, laissant au jeteur l'impression que son énergie a été absorbée par quelque force ténébreuse, aussi ancienne que ces marécages.

• **C1. La cour principale.** On y trouve trois soldats endormis et le capitaine Bone Balronn : un énorme demi-ogre caparaçonné dans une armure d'os, dont la peau est entièrement tatouée de cantiques à la gloire de Justicaar. Balronn est occupé à nourrir une wiverne appartenant à un Enfermé (cf. Annexes).

Si un PJ observe la wiverne, un jet de Détection DD 12 lui révélera son comportement anormalement intelligent et les attentions uniques dont elle fait l'objet : les marques d'un serviteur infernal (GdM 31).

De son côté, la wiverne surveille constamment les abords aériens (Détection 13, Odorat). En cas d'attaque, il faudra l'éliminer en trois rounds maximum, sinon elle préviendra son maître par empathie, et l'Enfermé réunira aussitôt dix chevaliers pour fouiller la forteresse.

- **Soldats de Justicaar (3) :** Hommes d'armes 3, pv 13
- **Bone Balronn** : demi-ogre, Guerrier 9, pv 144
- **Wiverne, destrier d'Enfermé** : pv 59

• **C2. La fosse commune.** Profonde de 10 mètres et large de 5, elle est creusée dans la roche. On y jette tout ce qui est indésirable : condamnés, déchets… Le fond semble rempli de limon, mais il s'agit en fait de quatre vases grises servant à tout dissoudre. Quatre *glyphes de garde/injonction* sont inscrits sur le pourtour de la fosse. Ils infligent à toute personne étrangère au culte une *injonction* (sautez !). Si un PJ a le malheur de se retrouver en bas, il devra trouver un moyen de très vite remonter (Escalade DD 25) sous peine d'être rapidement liquéfié.

- **Vases grises (4)** : MM 182, pv 26

• **C3. Casernements.** 1d10 soldats et 1d4 chevaliers ivres y somnolent, ou s'occupent à des jeux violents. La plupart sont perturbés depuis qu'ils ont respiré la brume d'absinthe diffusée dans le temple. Beaucoup portent des déguisements sinistres et des masques d'animaux, amenés par le bateau à aubes.

• **C4. Cuisines et dépendances.** Elles sont occupées par dix hommes et femmes du commun (N1), travaillant sans cesse pour ravitailler l'orgie organisée dans le temple. Ils sont aidés par « Boubou », un golem de chair au torse puissant… surmonté d'une toute petite tête de Nawal ! « Boubou » est un ratage des prêtres chirurgiens de l'Ordre : il conserve des lambeaux de sa personnalité nawale (Int 1) et refuse de se battre. Les prêtres l'utilisent comme serviteur et animal de compagnie. Il porte autour du cou un tonnelet d'alcool, afin que ses maîtres puissent se désaltérer à tout moment. Si les PJ lui plaisent (jets de Diplomatie, Bluff, etc.), il pourra éventuellement les aider pendant 1d6 heures, comme un gros chien affectueux, avant de retourner à d'autres occupations.

- **Boubou, riant golem de chair** : MM 106, pv 45

• **C5. L'entrée du temple.** Des dizaines de croix barbelées ont été clouées sur la porte. Elle n'est pas verrouillée, mais Massaria y a placé un *glyphe de garde divin/quête* (FP 6, 1 cible, pas de JdS, Détection DD 31, Désamorçage DD 31), frappant toute personne étrangère au culte. Ses instructions sont « *Protège Massaria de ses ennemis et suis-le là où il fuit, durant les prochains onze jours et nuits* ». Cette formulation précise devrait contraindre un PJ à prendre la défense de Massaria et à le suivre, notamment lors du final de l'épisode.

L'Antre de la Folie (D)

L'atmosphère du temple est saturée par les volutes d'une fumée diaprée, produite nuit et jour par les narguilés de la salle centrale. Cela n'entraîne pas de pénalité si les PJ l'inhalent, car la brume d'absinthe est peu concentrée. Mais jetez quelques dés pour semer le trouble et annoncez qu'ils se sentent « bizarres » : les décors paraissent glauques, le monde à l'air « ralenti » et leur vision semble se réduire, tel l'objectif d'une caméra flottant en un long travelling sinistre dans les couloirs. Puis, au détour d'un corridor…

Ambiance « orgie macabre » /
Dracula, 6 : the storm. *Travelling sur un couloir blême. Quelques notes de musique résonnent… Un vieillard nawal, enchaîné à terre, joue de la lyre, quand…* SSCHOOMP ! *Une hache vole et se plante dans son crâne ! «Hahaha, bien visé, Gunthar !» lance un chevalier ivre à son compagnon, depuis une porte entrebâillée. L'homme attrape son compère sans vous remarquer et ils regagnent en titubant la fête qu'ils ont quittée.*
Zoom avant, à la poursuite des deux soldats. Votre vision s'étire, file par-dessus leurs épaules, glisse sous les voûtes d'une salle enfumée. Le champ s'élargit…
C'est une fête. Un jubilé. Des hommes en armure défaites. Musique, alcôves tamisées et filles enivrées. Du sang sur la soie. Cadavres d'esclaves nawals. Les soldats rient, on porte des masques. Certains mêmes sont déguisés. Une orgie macabre, d'immondes frasques, une trentaine d'hommes boivent, sous les rires des prostituées !
Monseigneur Massaria est debout sur son trône, les yeux rougis par les narguilés. À ses côtés veille, immobile, un sinistre chevalier dans son armure hermétique : un guerrier de la caste des Enfermés.
« Est-ce là ma récompense ? » hurle Massaria les mains tendues vers le ciel. « Est-ce là notre Apothéose ? Oooh seigneur Justicaar, pourquoi nous as-tu abandonnés ? ». Puis il éclate d'un rire dément « Dansez mes amis ! Buvez, tuez, et soyez maudits ! Car c'est ici l'Antre de la Folie !…»

La vision de cette orgie macabre engendre un profond malaise. Tout PJ d'alignement Bon doit réussir un jet de Volonté DD 20 pour ne pas être « secoué » pendant 10 minutes. (GdM 85).
Massaria, meurtri par son Archonte infâme, abandonné par le Grand cardinal Nostromo, a entraperçu l'atroce vérité et compris que toutes ses croyances étaient en train de s'effondrer. Au plus profond de lui, il sait maintenant que son dieu est… autre chose.
Désormais, sa foi l'a abandonné et il ne peut plus renouveler ses sorts divins. Il emploie ses dernières incantations comme on brûle d'ultimes cartouches. Aujourd'hui, une *communion* lui a révélé que sa fin était proche, via l'attaque imminente d'un groupe armé (les PJ !). Riant et pleurant à la fois, il a finalement amorcé la machinerie infernale qui doit détruire Coralyne Oorn et tous ses occupants. Puis il a chargé ses affaires à bord d'un frelonnier, espérant fuir son destin. Cette orgie est son cadeau d'adieu à ses hommes, avant de les décimer.

• **L'action.** La confusion est propice aux PJ. Ils bénéficient d'un bonus de circonstance de +4 à tous leurs jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. Leurs options sont variées :

se dissimuler dans une alcôve, se déguiser, approcher Massaria, s'introduire dans le laboratoire, ou éliminer discrètement quelques ennemis, d'autant que beaucoup sont hébétés (incapables d'agir, mais ils se défendent normalement). Les prostituées ne savent rien et n'opposent aucune résistance (gens du peuple N1, pv 3).

Si l'action dégénère en combat de masse, servez-vous du décor : lancer de brasero à travers la pièce (Réf DD 15 ou la victime s'embrase, 1d6 pv/rd), des tentures prennent feu et s'abattent sur les gens (Réf DD 20 ou les victimes brûlent et s'étouffent, 2d6 pv/rd, la moitié temporaire), la fumée se répand (toux asphyxiante et camouflage, GdM 88)... et finit par aveugler tout le monde, masquant les éventuels fuyards.

- **Chevaliers du Jugement (10) :** Guerrier 5, pv 40
- **Soldats de Justicaar (20) :** Hommes d'armes 3, pv 13

• **L'Enfermé.** Il n'obéit plus à Massaria depuis que ce dernier a perdu la foi. Il n'interviendra que pour se protéger lui, ou les installations de l'Ordre, mais pas pour sauver un membre du culte. Il ne combattra pas le Faucheur.

- **Enfermé :** archétype, Guerrier 9, pv 61

• **Le sceptre de Coralyne Qorn**. Luisant d'un bleu électrique, il pend à la ceinture de Massaria. Il est taillé dans un os de démon Qorn. Son extrémité supérieure est ornée de griffes et enserre une pierre coralline, tandis que l'inférieure ressemble à une clef. Cet objet a les pouvoirs d'un *sceptre de l'orage* (GdM 204, activable deux fois par jour au lieu d'une), et la clef désamorce l'horloge de l'Apocalypse, dans le laboratoire.

• **Tactique de Massaria.** Lorsque les PJ arrivent, il sait qu'une attaque imminente le menace. Il s'est préparé avec : *invisibilité pour les morts-vivants, ralentissement du poison, protection contre les énergies destructives* (feu et électricité, 132 pv chacun), *immunité contre les sorts* (*charme-personne, immobilisation de personne*) et *liberté de mouvement*. Il ne cherche pas à combattre : il veut juste savoir qui sera son exécuteur et, si possible, le piéger dans l'explosion de Coralyne Qorn. À la moindre attaque, son *anneau de prévoyance* (cf. Annexes) le transforme en *état gazeux*, et il est automatiquement aspiré par un étroit conduit de ventilation au pied de son trône, conduisant dans la caverne du dragon, au-dessous.

- **Massaria** : Prêtre 11, pv 69

Révélations sous le dôme de saphir (E)

Pénétrer dans le laboratoire de Nostromo est l'objectif principal des PJ. Ils ont au moins deux façons de procéder : emprunter le couloir derrière le trône de Massaria et franchir la porte protégée par un *glyphe de garde divin/mise à mal* (FP 6, 1 cible, perte de tous les pv sauf 1d4, pas de JdS, Détection DD 31, Désamorçage DD 31), ou grimper à la tour par l'extérieur (Escalade DD 20) et ouvrir une brèche dans le dôme (pierre transparente renforcée par magie ; épaisseur 2,5 cm ; défoncer DD 40 ; solidité 16 ; pr 30 ; immunités identiques au reste de la forteresse). Attention, le dôme agit comme un gigantesque paratonnerre. Tant que les PJ sont dessus, ils ont les mêmes chances d'être foudroyés qu'en grimpant sur une algue-tonnerre.

Ambiance « découverte grandiose » / TLOTR, 9 : many meetings (à arrêter vers 0 mn 40 sec). *L'intérieur du laboratoire offre un spectacle à couper le souffle. Dans la lueur bleutée qui tombe du dôme de saphir s'élèvent toutes sortes de machines étranges... Larges ventilateurs faisant tourner lentement leurs pales de fer... Orgues à pistons lâchant des jets de fumée... Maquette géante d'un système solaire avec ses planètes tournoyantes... Tout cela relié au dôme par des myriades de chaînes en cuivre, tendues comme le chapiteau d'une cathédrale et drainant les forces vives de la foudre !*

La citadelle de Coralyne Qorn est la contrepartie obscure de l'éclatante cité d'Anthéone. Ici, dans chaque bâtiment, on trouve les textes les plus agressifs du dogme, des manuels expliquant l'endoctrinement des masses, l'infiltration des instances dirigeantes ou l'esclavage des « races inférieures ». Le laboratoire abrite en outre les archives secrètes : une centaine de volumes listant les personnalités corrompues de chaque royaume, guilde et organisation. Pour autant, rien ne parle de la double nature de Justicaar/Azel-Liark, inconnue même des plus hauts dignitaires du culte.
L'ensemble fournit cependant des preuves accablantes, à condition d'emporter tout ça pour l'analyser (137 ouvrages, 100 kg de poids, 1m³ de volume, 1 personne travaillant 1 heure pour tout réunir). Si les PJ y parviennent, ils auront l'occasion de s'en servir plus tard.
S'ils passent quelques minutes à parcourir les principaux ouvrages, une évidence incroyable s'impose : depuis tant d'années, toute cette entreprise n'a qu'un seul but, enrôler un maximum de croyants pour les réunir le jour de l'Apothéose !

Le moment est venu de dévoiler à vos joueurs un panorama d'ensemble de la campagne O1-O4 : la stratégie implacable de Logrus Lherne, qui telle l'ombre d'Azel-Liark, traverse toute l'histoire.
Ainsi, ils découvrent dans ces archives secrètes que... L'Archonte a suivi la situation d'Oblivion grâce aux rapports du paladin Malathor (O1 p.20 et 25). Il s'est servi de la menace de l'Écorcheuse pour raffermir son emprise et placer partout ses serviteurs indéfectibles, les Enfermés (O2 p.13). Quand la gangrêve est apparue, il l'a laissé volontairement s'étendre ! Cela, en abandonnant les rênes à son second incompétent (O2 p.24)... avant de reprendre la main pour enrayer brillamment l'épidémie, ce qui lui a permis d'implanter le culte partout (O2 p.42). Le nombre des croyants ayant ainsi

explosé, il n'a plus qu'à les rassembler pour l'avènement du Millénaire de la Foi, annoncé par l'antique calendrier de Justicaar… totalement inventé (O3 p.2) ! Une partie d'échec magistrale mise en place pièce par pièce, conduisant à l'Apothéose !

• **E1. Squelette géant de béhir.** Formidable dentelle d'os sculptée de milliers de runes, il a été renforcé par des lambris de bois précieux, et accueille désormais dans sa cage thoracique le bureau de Nostromo. On y trouve :
— La représentation d'un Œil d'Éther et des fragments d'oniriôm.
— Roulé dans un tube d'oniriôm, un parchemin en peau humaine reprenant partiellement le Grimoire des Noctes (cf. *www.asmodee.com*, rubrique téléchargement). Cette copie n'a pas les pouvoirs du Grimoire et contient les sorts : *nage des dragons d'Oblivion, gang de grigs de Tyrell, stigmate fourbe de Yudhâs, martingale apprivoisée de Yudhâs.*
— Sur des étagères en bois de rose, entre les côtes du béhir : le *Liber Apotheosis* (cf. encadré), un *traité de compréhension* (+1), un *traité de perspicacité* (+1) et un *traité d'autorité et d'influence* (+1).
— Enfin, divers documents font référence à un trésor caché dans les profondeurs de Coralyne Oorn : des fonds occultes servant à financer des actions secrètes et autres pots-de-vin.

• **E2. Cuve en plomb suspendue à des chaînes.** Elle renferme une silhouette humanoïde visible à travers un hublot : un golem de chair, plongé dans un liquide de conservation. Autour de la cuve, de nombreuses études et esquisses montrent que l'Archonte s'intéresse énormément aux golems. L'être dans la cuve, lui, est un « fren'khen » : une abomination qu'on s'est évertué à rendre plus puissante et qui a perdu la raison (*folie dévastatrice* permanente). Si le fren'khen ressent une présence autour de la cuve, il commencera à cogner violemment à l'intérieur. Si les PJ ne font rien (*verrou du mage*, etc.), il se libère dès qu'il réussit un jet de For DD 18 et attaque tout ce qui bouge.
• **Golem de chair, « fren'khen »** : DV 16, pv 121

• **E3. L'horloge de l'Apocalypse.** C'est un cube d'or et de cuivre faisant trois mètres d'arête, scellé au sol et entièrement constitué de rouages complexes. Certaines parties sont ajourées et laissent entrevoir une vingtaine de coralithes fixées à l'intérieur. À l'origine, c'était une horloge perpétuelle mesurant le temps dans plusieurs Plans simultanément (Astral, Éther, Plan primaire, Connaissance/ Mystère : plans, DD 12). Mais en y plaçant toutes les coralithes de Coralyne Oorn, l'Archonte l'a transformée en bombe capable de raser la forteresse !

LIBER APOTHEOSIS

Cet ouvrage d'une centaine de feuillets est le carnet d'étude de « l'architecte » de l'Apothéose, Nostromo. Sous la couverture de cuir bouilli, se cachent toutes ses réflexions, scientifiques, mystiques ou personnelles. En voici quelques extraits :
– Sa Sainteté m'a ouvert le secret de ses notes personnelles ! C'est donc avec une irraisonnable passion que j'y ai découvert ces êtres mythiques que devaient être les Titans d'Éther...
– Tout semble intimement lié à cette terre par-delà les plans, cette sinistre Oblivion...
–... L'oniriôm... Une énigme dont je commence à entrevoir les secrets... L'Archonte semble d'ailleurs particulièrement intéressé par ma découverte concernant les propriétés de stockage énergétique de cet étrange matériau...
– Je ne peux confier mes doutes qu'à ces quelques feuillets, mais je m'interroge sur l'opportunité d'employer des morts-vivants... L'Archonte semble leur accorder une confiance aveugle que je ne parviens pas à partager. Que Justicaar me pardonne...
– Je vais pouvoir fouler cette mystérieuse Oblivion car l'Archonte nous a ordonné d'aller y chercher quatre blocs d'oniriôm que nous utiliserons lors de l'Apothéose...
– Loin de l'Empire, dans les épreuves horribles que nous traversons au cœur de cet épouvantable océan de toiles, de nombreuses questions m'obsèdent : qu'est donc devenu le Cardinal Balthus dont j'attendais les conclusions ? Et ces monolithes, destinés à la « grande communion » avec Justicaar... Voilà que l'Archonte prétend qu'ils vont servir à ouvrir un portail... Où tout cela nous mène-t-il ?
– Je ne parviens toujours pas à comprendre comment nous allons pouvoir fournir les astronomiques quantités d'énergie que mes calculs ont estimé nécessaires pour activer quatre blocs d'oniriôm... Je m'en suis ouvert à Sa Sainteté...
– Un de ces Enfermés a été placé à la tête de chacun de nos casernements : ils sont peu nombreux, mais sinistres ! Quelle étrange lubie pour notre Archonte...
– ENFIN ! J'attends ce jour béni depuis une éternité : je vais enfin rejoindre l'Archonte pour notre Expérience. Nous allons savoir si toutes nos théories se vérifient : cette minuscule Apothéose avant l'heure risque d'être un moment exaltant... Mes seuls regrets s'adressent à mon ami et confident Massaria que je quitte alors que je le sens particulièrement bouleversé depuis son entrevue avec l'Archonte...
– Ces dernières lignes avant mon départ pour les Landes Suppliciées... Je n'ai pas pu résister, en effet, au plaisir de coucher sur le papier un événement qui augure d'heureux présages : ma fidèle dragonne vient de produire un œuf. Lorsqu'il éclora, ne serait-il pas amusant de le nommer Massaria... Junior ? Par Justicaar, que cette journée s'annonce belle !...

Massaria n'a eu qu'à l'armer avec sa clef : les aiguilles tournent maintenant à rebours, et il ne reste plus guère de temps avant l'explosion (de vingt minutes à deux heures, suivant vos besoins).
Déverrouiller le mécanisme sans la clé est extrêmement complexe (désamorçage DD 45). En outre, tout échec ou manipulation intempestive aura pour effet de réduire aussitôt le compte à rebours de 1d20 minutes, dans un concert de tic-tac et de chuintements des plus inquiétants…

L'heure du Faucheur

Depuis le départ de Nostromo, les objets précieux de son laboratoire sont porteurs d'une « alarme psychique à distance », prévenant automatiquement l'Archonte si on les touche (*stigmate fourbe de Yudhâs*, du Grimoire des Noctes). Dès l'instant où les PJ en manipulent un, l'Archonte comprend que Massaria n'a pas fait son travail. Il charge alors le Faucheur de Crânes de supprimer tout être vivant dans la forteresse…

Le Faucheur se téléporte aussitôt dans le marais, devant les cages suspendues contenant les cadavres de Nawals. Là, il déroule un parchemin divin fourni par son sombre maître et il invoque les esprits des morts. Bientôt, une brume méphitique enveloppe les cadavres qui, soudain, s'animent ! Une armée d'étranges Nawals zombis grognant et trépignant s'extrait alors des cages, avide d'en découdre… Ces zombis sont différents des autres. Petits, rapides, ils résistent bien au pouvoir de « renvoi », peuvent prendre des initiatives, courir ou sauter (pensez aux hideux *Gremlins*).
Brandissant son poing orné de l'*anneau des tempêtes*, le Faucheur lève ensuite un voile de brume et conduit son armée ricanante à l'assaut de la forteresse.

- **Nawals zombis (50)** : pv 12

- Les Nawals zombis commencent par ravager les quais, tuant les soldats et attrapant tout ce qui traîne : cordes, épées, crochets, certains enfilent même un bout de déguisement, d'autres volent des frelonniers ou les coulent, etc.
- Puis ils escaladent la muraille : les premiers s'autodétruisent en déclenchant les glyphes soniques, les autres passent par-dessus et le massacre dans la citadelle commence.
- Pour les PJ, la situation va rapidement tourner au chaos. Les Nawals, même morts, s'avèrent décidément insupportables : ils mettent le feu aux tentures, sautent à plusieurs sur un chevalier pour le dévorer… et les PJ se retrouvent dos-à-dos avec les soldats de Justicaar pour les affronter.
- Pendant ce temps, l'horloge de l'Apocalypse tourne : les coralithes se mettent à luire, le sol tremble et vibre dangereusement (jet d'Équilibre DD 12 pour ne pas tomber et perdre le round), des poutres s'écroulent (Réf DD 15 pour les éviter, 4d6 pv en cas d'échec), etc.
- Le Faucheur, lui, mène sa danse macabre et collecte les têtes. Après avoir éliminé plusieurs chevaliers, son objectif est de tuer Massaria et de récupérer le trésor qu'il a volé. Évitez d'engager un véritable affrontement contre les PJ. Quelques passes d'armes dans la brume et le bruit de sa double faux vorpale fendant les airs suffiront. L'objectif est de les amener à la scène suivante…
- Massaria fuit maintenant s'il ne l'a pas encore fait, de préférence sous les yeux des PJ (soit en *état gazeux* à la suite d'une attaque portée contre lui, soit en empruntant la porte secrète près de son trône, cf. plan). Au pire, si les PJ ont du mal à le suivre, vous pouvez les aider un peu : un soldat tape contre un mur (« *J'ai vu Massaria partir par là… Il doit bien y avoir un moyen de prendre le même chemin…* »), etc.

La caverne du dragon

La porte secrète près du trône conduit à un lagon artificiel, surplombé par la voûte d'une caverne piquée de cristaux luminescents. Au bord s'élèvent un atelier de construction, des cages à frelons géants et des caisses remplies de lingots d'or, d'argent et de cuivre (150.000 po au total, mais il faudrait un convoi pour tout transporter).
C'est ici le repaire d'un dragon femelle servant de monture au Grand cardinal Nostromo (elle est partie avec lui). Pour sortir, il est possible d'emprunter un *cercle de téléportation* situé au bord du lagon, conduisant directement à l'enclos des frelonniers (B2). En effet, la caverne est aussi le lieu où l'on construit ces vaisseaux expérimentaux. Le cardinal Nostromo y a fait bâtir le sien, le Frelonnier d'Or, mais il n'a pas eu l'occasion de le tester. Le vaisseau est toujours là, flambant neuf. En préparant sa fuite, Massaria y a entassé des documents précieux et une partie des trésors du culte.
À partir du moment où l'archevêque a échappé à ses agresseurs et gagné la caverne, considérez qu'il finit d'embarquer ses affaires. Par la suite, quel que soit le moment où vos PJ arrivent, ils auront tout juste le temps de le voir s'enfuir sur le Frelonnier d'Or en vrombissant, et disparaître dans le *cercle de téléportation*. Heureusement pour les PJ, il y a justement deux autres frelonniers au bord du lagon. Alors, prêts pour une petite poursuite ?

Gérer la poursuite infernale

Pour simuler cette poursuite épique à travers les bayous, voici un système simple. Chaque round, les PJ qui pilotent les frelonniers lancent 1d20 et y ajoute leur bonus de Dextérité : le résultat est appelé « jet de Poursuite ». L'objectif est de rattraper le Frelonnier d'Or en obtenant un jet de Course de 25 ou plus. Tant que le jet est inférieur à 25, des péripéties surviennent (indiquées par le résultat du jet de dé), et la course continue !
Pour gagner du terrain et améliorer leur jet de Poursuite, les PJ vont devoir se montrer héroïques et prendre des risques fous. En

effet, au 13e round, quoi qu'il arrive, le Faucheur parviendra à rejoindre le Frelonnier d'Or, à régler son compte à Massaria et à récupérer ses possessions.

Telle que la poursuite a été équilibrée. Si les PJ partent à deux frelonniers et qu'ils font des jets de dés modérés, l'un des frelonniers devrait finir hors service, et l'autre rejoindre le Frelonnier d'Or vers le 12–13e round. Cependant tout est possible. Rien n'interdit que les PJ empruntent des frelonniers supplémentaires en arrivant sur le quai. Dans ce cas, ne tirez de péripéties que pour un frelonnier sur deux (sinon le rythme risque de trop ralentir) et allongez la durée de la poursuite de 4 à 6 rounds (sinon les PJ ne cumuleront pas assez de bonus pour rattraper le Frelonnier d'Or).

Une dernière précision, toute personne qui se bat au corps à corps en équilibre sur un frelonnier doit réussir un jet d'Équilibre DD 10 (action gratuite), ou subir un malus de circonstance de –2 à toutes ses actions durant le combat.

Au total, retenez que les péripéties doivent rester brèves : évitez les discussions de règles, un jet de Poursuite et ça repart, le vent dans les cheveux, les éclairs crépitant sur les corallines…

Utilisez largement **Tomb raider 3 : galaxy bounce, 7 : the revolution** et **11 : absurd** pendant la poursuite. Boostez vos joueurs à l'adrénaline ! À vos marques, moteur… Action !

78 SECONDES POUR VIVRE !

Action ultraviolente / Tomb Raider, 7 : the revolution. *Dans un grésillement électrique, vous émergez du cercle de téléportation. Vous êtes sur l'eau, au pied de la forteresse ! Loin devant vous, vous distinguez les reflets du Frelonnier d'Or fonçant à travers les bayous en vrombissant sur les vagues. Le vent s'est mis à souffler, les éclairs traversent le ciel… Votre frelonnier démarre en grondant… C'est parti !*

• ***4 ou moins* : « *Saleté de moteur…* »** Un des frelons n'obéit pas et le navire tourne en rond ! Il faut reprendre le contrôle par un jet d'Empathie avec les animaux DD 13, Dressage DD 15, Intimidation DD 17 ou un sort (*injonction, charme-monstre…*). Sinon, l'embarcation n'avance pas : –1 au prochain jet de Poursuite.

• **5,6,7 : « *Baissez vos têtes !* »** Il faut passer sous une énorme branche/un rocher ou à travers un tunnel de mangrove/un squelette d'animal géant (au choix) : Réf DD 15 pour chaque PJ à bord, –4d6 pv en cas d'échec. Sur un jet de 1 ou 2 « naturel », le PJ tombe à l'eau. Il faut s'arrêter pour le récupérer : –1 au prochain jet de Poursuite.

LES FRELONNIERS

Les frelonniers, ou « fonceurs des marais », sont des moyens de transport rapides expérimentaux. Leurs plans ont été dessinés par le célèbre maginventeur Kwalish à qui l'on doit déjà les caravoiles de l'Épisode 1.

Un frelonnier est une barque effilée, en bois de cèdre blanc elfique sculpté d'élégantes arabesques, propulsée par deux frelons géants asservis. La barque peut accueillir un pilote et une charge de 180 kg (ex : deux passagers). Les frelons sont sanglés à l'intérieur de réceptacles disposés en hauteur, en « V », à l'arrière du vaisseau. Seules leurs ailes sont libres. Pour les stimuler, le pilote n'a qu'à tirer sur la corde de démarrage : celle-ci découvre des appâts situés à l'avant, et les frelons démarrent au quart de tour, en faisant tout pour les atteindre. Le pilote peut tourner grâce à un volant commandant le gouvernail, et en fermant sélectivement l'appât de droite ou de gauche, ce qui arrête le vol du frelon concerné. L'arrêt s'obtient en fermant les deux appâts et en déployant les volets de frein, situés sous la coque.

• Pilotage. Ces prototypes sont encore trop récents pour demander une compétence spécifique. Les pilotes sont donc contraints de se fier à leurs réflexes, via des jets de Dextérité. Sensations fortes garanties !

• «Mets ce Turb'haut !» Un anneau orné d'un turban rouge bien visible est fiché dans le plancher du frelonnier, près du volant. Si le pilote saisit l'anneau enturbanné et le tire vers le haut, une seringue jaillit dans le compartiment des frelons, et leur injecte un produit dopant qui accélère brutalement leur vitesse (une manœuvre qui donnera d'ailleurs une célèbre expression populaire). En pratique : +4 aux jets de Dex du pilote et +2 aux jets de Course pendant 2 rounds ; mais –4 au jet de Course le troisième round, les frelons étant épuisés. Les seringues contiennent assez de produit pour fonctionner deux fois.

• Caractéristiques : Solidité 5, Points de résistance 40, CA 9, Casser DD 23, Part : résistance aux énergies destructives/feu (bois de cèdre blanc elfique, O3 p.12) ; VD 25 m (15 km/h), course 100 m (60 km/h, pendant 1–3 mn) ; Prix 7.000 po. Un sort de réparation approprié reconstitue 2d6 pr +2d6 pr/niveau du sort (ex : 2d6 pr pour réparation, 6d6 pr pour façonnage du bois ou réparation intégrale, 10d6 pr pour création mineure).

• Frelons : vermine de taille M, FP 1/2, DV 3d8, pv 20, VD 25 m (bonne), CA 16 (+2 naturelle, +4 abrité), Att+2 c.à.c. (dard 1d4 + venin, DD 13, 1d6 Con/1d6 Con), Réf +1 (pas de bonus de Dex), Vig+3, Vol+2, For 11, Dex 14, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 9. Les frelons propulsent l'embarcation en conservant leur vitesse (ils peuvent soulever jusqu'à 114 kg sans malus ; pousser le navire sur l'eau leur demande peu d'effort).



• **8,9 : « *Touchez pas à la mécanique...* »** Un PJ, Klabott le sandestin, voire un PNJ (Boubou le golem ?) touche à quelque chose, et voilà la mécanique qui s'emballe. Lancez 1d6 ou choisissez. 1–2 : Les volets de frein s'ouvrent brutalement sous la coque (Réf DD 12 pour tout le monde ou les PJ sont projetés en avant dans l'eau et –1 au prochain jet de Course) ; 3–4 : Le frelonnier part en zigzaguant (Dex DD 16 pour en reprendre le contrôle, sinon –2d6 pour les PJ et le vaisseau en raison des chocs variés) ; 5–6 : Le Turb'haut se déclenche.

• **10 : « *Dégagez-moi ces zombis...* »** Un frelonnier arrêté bloque le canal. À bord, trois Nawals zombis se chamaillent pour le faire repartir. Le PJ pilote peut essayer de « faire le tremplin » par-dessus (Dex DD 18 : c'est le moment de mettre le Turb'haut !) ou l'éperonner de part en part (Dex DD 12, mais cela inflige 4d6 pv sans JdS au navire et aux PJ). Il est aussi possible de le détruire à distance (*boule de feu*, etc.), à condition d'infliger plus de 40 points de résistance en un round. Si les PJ ratent leur saut, leur tentative d'éperonner ou de tout détruire, ils subissent un crash : 8d6 pour le vaisseau et les PJ (Réf DD 20 1/2), et –2 au prochain jet de Poursuite. Enfin, il est également possible de faire demi-tour en cherchant un autre passage, ou de combattre les zombis de façon classique, mais au prix de –1 au prochain jet de Poursuite.

• **11 : « *Gare à la foudre !* »** Le frelonnier peut couper à travers un groupe d'algues-tonnerre frappées par la foudre. Si les PJ prennent le risque, les éclairs pleuvent autour d'eux ! Chacun fait un jet de Réf DD 16 ou encaisse 6d6 pv. Dans tous les cas, la manœuvre les rapproche du Frelonnier d'Or : +1 aux jets de Poursuite pour le reste de la course. Si le pilote est foudroyé : –3 à son prochain jet de Poursuite.

• **12 : « *Gniiiaaar... hekk-hekk-hekk !* »** Trois Nawals zombis ricanants surgissent de la brume à bord d'un frelonnier. Poussant latéralement le vaisseau des PJ à plusieurs reprises, ils tentent de l'envoyer dans le décor ! Les PJ doivent s'en débarrasser : attaques à distance, sauter au contact sur l'autre frelonnier (Saut DD 15), tuer les frelons, etc. Cette péripétie dure deux rounds. Au premier, le PJ pilote doit réussir un Réf DD 12 pour ne pas s'échouer. Au deuxième, Réf DD 14 (en cas d'échec : 8d6 pv au navire, aux PJ et –2 au prochain jet de Poursuite). Au troisième, les zombis se crashent tout seuls en hurlant, si les PJ ne les ont pas éliminés avant.

• **13 : « *Récifs affleurant !* »** Il faut alléger le frelonnier de toute urgence sous peine de déchirer la coque. Le poids doit être réduit de 100 kg en un round. Tous les moyens sont bons : sorts sur les PJ

(*Disque flottant de Tenser*, *Lévitation*, *Vol*…), arracher deux sièges de pilotage et les jeter (2 jets de For DD 15), sauter à l'eau, etc. Si le poids n'est pas suffisamment réduit, le frelonnier passe, mais encaisse 4d10 pr.

• **14 : « *Le Faucheur !* »** Soudain, le Faucheur jaillit du marécage et charge le frelonnier, en courant à travers l'eau avec une vitesse hallucinante ! Il est en *liberté de mouvement* (collier), a bu une potion de *respiration aquatique* et son *anneau des maîtres-acrobates* lui assure un excellent équilibre. Il charge à mains nues le PJ pilote (MdJ 136) : ce dernier doit réussir un jet de For contre le Faucheur (1d20+6+2), ou bien se faire éjecter de 1,50 mètre directement dans l'eau ! Le Faucheur essaye ensuite de balancer les autres PJ pour poursuivre seul le Frelonnier d'Or. S'il réussit, les PJ se retrouvent à pied dans les marais : il ne leur reste plus qu'à attendre que d'autres PJ les repêchent, ou à s'emparer d'un des frelonniers volés par les zombis (–2 aux jets de Poursuite pour le reste de la course). S'il échoue, le Faucheur saute dans l'eau au troisième round et disparaît (ne tirez pas d'autre péripétie entre-temps).

• **15,16,17,18 : « *C'est calme par ici…* »** Le frelonnier file à toute allure à travers le bayou durant un round de répit. Les PJ ont intérêt à en profiter, ça ne va pas durer…

• **19 : « *Hukk-hukk… Kayaaa !* »** Les Nawals zombis attaquent : 1d4+1 de ces pestes se jettent sur le navire des PJ depuis la rive/une liane/les hauteurs d'un arbre. Chacun doit réussir un jet de Saut DD 12 pour y arriver. Sitôt à bord, ils tentent de percer un trou dans la coque en ricanant, grimpent sur la tête du pilote et lui masquent les yeux, tapent sur les frelons, etc. Cette péripétie dure deux rounds, n'en tirez pas d'autre entre-temps.

• **20 : « *Regardez, on vole…* »** Une bourrasque soudaine fait décoller le frelonnier ! Il passe au-dessus des arbres, croise une nuée d'oiseaux effarés, redescend à travers un bosquet d'épineux et tombe lourdement dans l'eau : Réf DD 16 pour tout le monde, –3d6 pv en cas d'échec. En outre, tout PJ ratant son jet en tirant un 1, 2, 3 ou 4 naturel reste accroché à un arbre épineux (–2d6 pv supplémentaires et –2 au prochain jet de Poursuite si le frelonnier s'arrête pour le décrocher). Cette avancée brutale permet cependant de rattraper le Frelonnier d'Or : +4 aux jets de Poursuite pour le reste de la course.

• **21–23 : « *Par là ! Un raccourci !* »** Une voie rapide, mais risquée, se présente : sauter en bas d'une petite cascade, foncer à travers un banc de terre séparant deux canaux, se servir d'une souche en guise de tremplin, défoncer un mur de ronces, etc. Le pilote peut refuser de l'emprunter. S'il tente le coup, il doit faire un jet de Dextérité DD 12 à 14 (à votre guise). Une réussite rapproche du Frelonnier d'Or : +3 aux jets de Poursuite pour le reste de la course. En cas d'échec : les chocs variés infligent 4d6 au navire, aux PJ (Réf DD 20 1/2) et –1 au prochain jet de Course.

• **24 : « *L'heure de votre Jugement a sonné !* »** Le Faucheur s'est finalement emparé d'un frelonnier et fonce droit sur les PJ, en équilibre tel un surfeur chevauchant une déferlante ! Plusieurs tactiques sont possibles : « joutes de chevaliers » en faisant se raser les deux frelonniers (bref combat bord à bord), attaque à distance avec la double faux vorpale fendant les airs dans un vrombissement sinistre, etc. L'affrontement dure deux rounds (pas d'autre péripétie entre-temps), puis le Faucheur aperçoit l'éclat du Frelonnier d'Or et rompt le combat…

Le Frelonnier d'Or !

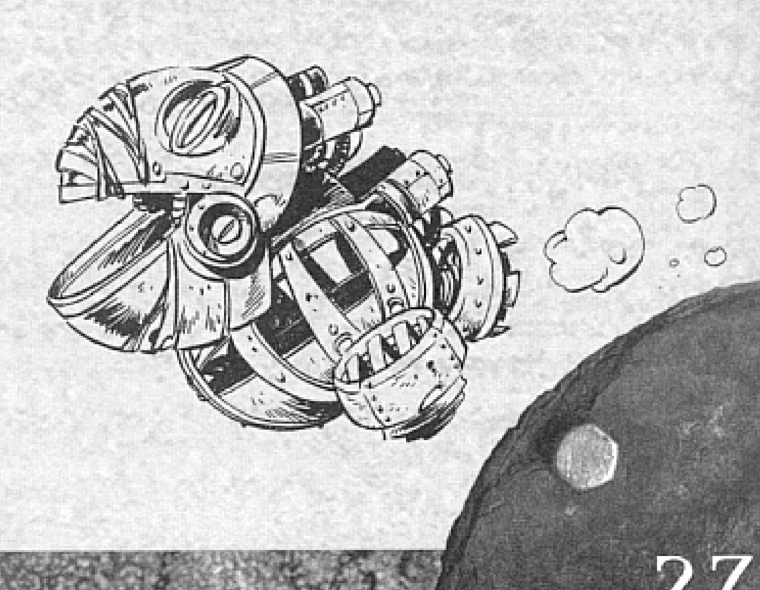
Les PJ l'atteignent avec un jet de Poursuite de 25 ou plus.

— S'ils arrivent après le 13e round, le Faucheur est déjà passé par là. Massaria gît décapité et il n'a plus aucune possession. Le seul objet restant sur le frelonnier est un gros œuf de la taille d'un gnome. Un œuf… de dragon qui, à lui seul, vaut une petite fortune !

— Si les PJ arrivent au 13e round ou avant, c'est Massaria qui engage le combat, avec l'énergie du dernier souffle. Dès qu'il est vaincu, ils découvrent, en plus de l'œuf, un coffre massif contenant : 32.530 po en bijoux variés, une collection de contrats criminels passés entre le culte et diverses organisations (nains du clan des Cadavreux, locathahs de la tribu des Palmes Sanglantes, etc.), six potions (*héroïsme x2*, *huile d'insaisissabilité*, *soins importants x3*), une *main miraculeuse*, un *charme de bonne santé* et un formidable *livre d'exaltation suprême*. S'ils tardent trop, le Faucheur finit par arriver, s'empare de la tête de Massaria, puis tente de récupérer le coffre et se téléporte ensuite au loin (*« Je n'ai pas le temps de vous tuer aujourd'hui, mais ce n'est que partie remise »*).

— Si les PJ ont été très rapides, ils peuvent même retourner à Coralyne Qorn avec le sceptre de Massaria et désamorcer l'horloge de l'Apocalypse (attention alors au décompte des rounds avant l'explosion !).

Si vous voulez un final apocalyptique, passez **Ambiance « apocalypse » / Dracula, 10 : the green mist**. *Le Faucheur contemple la forteresse de loin, hurlant au milieu des éclairs et de la fumée « Votre dieu vous a jugés ! Vous avez cru en lui ? Pauvres fous, périssez ! Périssez tous ! ». Et les coralithes explosent dans une déflagration extraordinaire ! Une lumière blanche déchire les ombres du marécage, suivie d'une onde de choc couchant les arbres et soulevant la terre à des dizaines de mètres au-dessus du rocher de Coralyne Qorn. Puis le silence retombe. La forteresse a disparu.*



Épisode 7 : Balade au bout de l'enfer

Meurtre au crépuscule

Arsenaux de la Cité Sainte, capitale spirituelle de l'Empire. Quelques jours plus tôt.

Sous la voûte d'un gigantesque hangar s'ouvrant à flanc de montagne, un étrange navire repose, à peine effleuré par les lueurs du jour agonisant : une curieuse nef, dont les flancs, déformés par une cale gigantesque, flottent à quelques centimètres du sol. Au-dessus du pont, trois énormes ballons tendus de gaz portent la structure, retenus par de complexes cordages. À l'avant, un dragon assoupi attend de propulser l'embarcation au gré des cieux…

Soudain, un groupe de silhouettes se détache de l'ombre : Logrus Lherne, accompagné de deux Enfermés, inspecte sa toute nouvelle nef volante sous les directives d'un petit homme qui dissimule mal sa nervosité…

« *Voi… Voilà, Votre Sainteté… C'est fini… Ain… Ainsi que vous pouvez le constater, la cale a été agrandie pour transporter la-chose-que-vous-savez, et… et l'un des monolithes a été temporairement attaché à l'avant…* » L'Archonte écoute d'une oreille distraite, admirant son propre reflet dans le miroir ténébreux du bloc d'onirîom qui orne la proue. « *À présent, je… Je pensais que…* ». Le Seigneur Cornu se tourne alors vers l'homme et sourit : « *Que je pourrais libérer votre délicate épouse… Soit. Ainsi soit fait !* » L'Archonte tend la main, désignant le Faucheur qui s'extirpe soudain d'un angle obscur… exhibant la tête sanguinolente d'une femme. L'homme veut hurler, mais aucun son ne retentit. Juste un craquement immonde explosant en d'innombrables échos. Le corps inanimé de l'homme s'effondre tandis que Logrus Lherne contemple le cœur encore palpitant qu'il vient d'arracher à main nue : « *Voyez, mes fidèles Chiens de Guerre, ce que les hommes m'inspirent… Mais patience, car bientôt nous façonnerons ce monde à l'image de notre Maître : l'Apothéose est en marche et rien n'arrêtera nos légions obscures !* »

Quelques instants plus tard, l'Archonte et ses deux Enfermés ont pris place à bord du navire volant, le libérant de ses dernières amarres. Sa Sainteté Logrus Lherne va rejoindre les lointains territoires des Landes Suppliciées pour superviser le déroulement de son ultime expérience : une sorte de répétition du cérémonial complexe de l'Apothéose… Et, tandis que le Faucheur regarde la nef décoller dans le crépuscule, l'Archonte lui donne ses dernières recommandations : « *Reste ici et veille. Car, si comme je le pressens, Coralyne Qorn s'éveille, tu devras achever sa destruction… Si le Signal retentit, je ferai appel à toi : fais en sorte que rien ne subsiste. Coralyne Qorn n'aura jamais existé…* »

Massaria Junior

Au terme de leur raid contre Coralyne Qorn, les PJ devraient avoir acquis de nouveaux moyens de lutte contre le culte de Justicaar, sous la forme de documents compromettants.

En outre, s'ils ont évité la destruction de la citadelle en désamorçant l'horloge de l'Apocalypse, ils disposent maintenant de plusieurs témoins ou prisonniers, dont les interrogatoires seront du plus grand intérêt.

Pourtant, aucun de ces documents ou témoins n'est absolument déterminant, dans la mesure où ils ne permettent pas de répondre à cette question cruciale : où sont partis Logrus Lherne et le Grand cardinal Nostromo pour mener leurs « essais » sur l'Apothéose ?

Hélas, aucun sortilège ne permettra d'en apprendre plus. Le site des essais est protégé de toute détection (de la même façon qu'Animi Limina, O3 p.17), et Logrus Lherne a pris soin de brouiller sa trace via de puissants sortilèges. Décidément, ce diabolique personnage semble avoir toujours un coup d'avance !

Pourtant, un grain de sable va se glisser dans la mécanique bien huilée de l'Archonte. Et ce grain de sable se nomme *Massaria Junior*…

Ambiance « pitreries attendrissantes » / Dinosaur II : finding the cave. *Alors que vous débattez des récents événements, l'œuf de dragon est soudain agité de soubresauts. Secoué par la poursuite en frelonnier, il se fendille, se craquelle, et sous vos yeux médusés, une tête de bébé dragon en jaillit, en poussant un mugissement aigu pitoyable ! Il fixe alors l'un d'entre vous, et coasse amoureusement « Grroâârzzzz… Popâ ? ». Massaria Junior vient de faire son entrée dans le monde !*

« MJ » (pour les intimes) était un cadeau destiné à Massaria et il devait devenir, à terme, l'une de ces formidables montures qui font la fierté des Chevaliers-Dragons du culte de Justicaar.

Mais sa naissance anticipée va changer la donne, surtout maintenant qu'il a choisi son « père d'adoption ». Hé oui, comme tous les dragons d'acier à leur naissance, son instinct vient d'être fixé pour l'éternité, et le PJ désigné quelques lignes plus haut a désormais un nouveau « fils » !

Cependant, après quelques encombrants câlins avec son père d'adoption, « MJ » commence à sautiller en l'air, en tentant de battre des ailes. Humant l'air à pleins naseaux, il semble pister quelque chose et veut déjà prendre une direction particulière, tout en coassant « *Moooman… Grouaaarzz… Pa'Là… Suiv'… Mooomaann…* »
Le dragonnet a senti l'odeur de sa mère, et un simple jet de Connaissance/Nature DD 10 permet de se rappeler que les dragons ont un besoin vital du contact de leurs parents durant les premiers jours de leur vie. Les PJ viennent d'hériter d'un excellent moyen de remonter jusqu'à Logrus Lherne : il suffit de laisser le dragonnet faire usage de son instinct et de son odorat pour remonter la piste !

Des nouvelles de Lorien

À un moment ou à un autre, il est probable que les PJ essayent de contacter Lorien Gayle. Ils peuvent pour cela utiliser le moyen de leur choix, et en particulier le sortilège de l'*oiseau-scribe*, dont Lorien leur a confié la formule avant qu'ils ne se séparent.
Dans ce dernier cas, il suffit qu'ils incluent dans leur message un point de rendez-vous, pour que la demi-elfe leur expédie sa réponse dans un délai record (comptez deux à trois jours aller/retour).
Après les avoir félicités pour leurs exploits, Lorien leur demande alors de suivre la piste du dragonnet et les informe qu'elle est prête à récupérer tout ce dont ils se sont emparés dans Coralyne Oorn. Elle leur indique pour cela un lieu de ralliement (laissé à votre choix), où elle enverra une équipe d'elfes avec vivres et équipements de rechange. Elle signale enfin l'âpreté des débats qui anime le conseil des elfes, auquel se sont maintenant joints les émissaires de plusieurs royaumes. Nul doute que les documents trouvés par les PJ vont peser dans la formidable bataille politique qui est en train de se jouer là-bas… Mais la partie est loin d'être gagnée pour les Compagnons de l'Aube, et Lorien supplie les PJ de suivre la piste jusqu'au bout « *Il nous faut en apprendre plus, traquez Logrus Lherne jusqu'aux enfers s'il le faut !* »

La balade de « MJ »

Le voyage pour retrouver la mère du dragonnet est censé durer une semaine environ et va conduire les PJ jusqu'à une terre interdite, en plein cœur de l'Empire.
Les péripéties qui émaillent le parcours sont volontairement héroïco-humoristiques, pour trancher entre deux épisodes nettement plus morbides de l'aventure. Nous les avons résumées ici sous forme de simples suggestions, utilisables dans l'ordre de votre choix.
À vous de décider si vous voulez les développer, dans le plus pur style « PJ de hauts niveaux condamnés à jouer les nounous » ou si vous passez rapidement à la suite…
Une dernière précision : si l'un des PJ est toujours victime du *glyphe de quête* activé dans le chapitre précédent, il est maintenant contraint de suivre aveuglément Massaria *Junior* et de le protéger de ses ennemis… Amusez-vous bien !

- **«MJ», dragonnet d'acier** : pv 52

Dur, dur, d'être un dragonnet

Les premiers jours sont un véritable cauchemar. «MJ», qui fait déjà la taille d'un petit poney et pèse ses bons quatre-vingts kilos, découvre la vie et complique la moindre situation.
Quelques idées :

- Le dragonnet sait déjà parler de façon innée. Il apprend maintenant à voler (« VOOOLER ! '*Gardez, ze* SAIT VOLEERR… *flapaflapflapflap* BLOOONK ! ! »)… et s'écrase bien sûr sur le campement des PJ/la roulotte d'un marchand/un groupe de soldats (de Justicaar ?) etc.
- « MJ » est un ventre sans fond (« *GggrrrooOOoarrr… Z'ai faim… Z'ai ssssoif…* »). Et comme il se balade en tête du groupe, humant la piste de sa mère, il prend parfois quelques libertés. Il s'arrête au bord d'un champ, regarde les vaches… et en dévore une (une révolte de paysans à gérer pour les PJ ?) ; il avale un tonnelet de bière, devient saoul et va ravager le village voisin, etc.
- Le dragonnet découvre son pouvoir de métamorphose (« *Woââzz, rigolo, grr !* »). Évidemment, il l'utilise d'abord pour jouer des tours : il se transforme en monstre hideux pour faire peur aux PJ ou bien il devient un gobelin et joue à se cacher parmi les membres d'une tribu, etc. Si son « père PJ » le réprimande, il s'entraînera à conserver un aspect humain, plus discret dans les villes. Malheureusement, il garde ses habitudes : il croque une poule vivante en passant sur un marché, il engloutit les gâteaux d'une pâtisserie, etc.
- En balade dans une région volcanique, « MJ » se baigne dans d'étranges flaques verdâtres pleines de bulles… et découvre sa résistance naturelle à l'acide. Fier de lui, il court l'annoncer aux PJ et leur saute au cou… dégoulinant de substance corrosive. Une fois les dégâts réparés, le dragonnet tombe malade, se couvre de pustules… et perd toutes ses facultés, y compris son odorat ! La magie est inefficace : pour le soigner, il faut absolument l'amener chez un médecin royal, dans une grande ville. Les PJ doivent le déguiser pour passer inaperçus, obtenir une audience, négocier les tarifs exorbitants du médecin royal, etc.

De l'inconvénient d'être connu

Profitez de ce voyage pour faire ressentir aux PJ l'évolution du monde qui les entoure : fêtes du Millénaire de la Foi, hérétiques condamnés au bûcher, population humanoïde « raccompagnée » à la frontière d'un royaume, etc.
Chaque fois, les stigmates de la dégradation sont un peu plus criants. Des PJ d'alignement Bon pourront en profiter pour aider une partie des populations rencontrées en écoulant leurs richesses.



Un geste qui ne manquerait pas de rajouter une étoile à leur statut de héros (certains opprimés par le culte racontent déjà l'histoire des « *Compagnons de l'Aube venus du sud lointain, où ils auraient provoqué le soulèvement d'un pays entier !* »).

Bien sûr, cette réputation croissante ne va pas leur accorder que des avantages. Ainsi, les PJ seront interpellés au détour du chemin par Boratz et sa bande de fanatiques, venus s'enrôler dans les phalanges de Justicaar (« *Dis donc, c'est toi qu'on appelle le 'Terminateur de prêtres' ? T'es plus nabot que j'croyais. Au fait, mon surnom à moi, c'est l'Éradicateur de Fanfarons* »).

Le voyage se poursuit ainsi, jusqu'à ce que les PJ parviennent enfin dans le mystérieux territoire des Landes Suppliciées…

- **Boratz et ses brutes (9)** : Guerriers 5 (id. Chevaliers du Jugement), pv 32

TITANS D'ÉTHER… ET BOULES DE GOMME !

Bien que les nombreux mystères entourant les Titans d'Éther ne soient aucunement au centre de la campagne d'Oblivion, ils constituent un leitmotiv régulier dans l'ensemble de nos scénarios (depuis, comme certains l'ont peut-être noté, la parution des « Chroniques du ChaOs » dans Casus Belli ancienne formule…). Les Titans d'Éther constituent ainsi une sorte de fil rouge qui permet de relier imperceptiblement nos histoires les unes aux autres ou de lancer des cross-over entre nos différentes campagnes. Il est donc inutile de développer cet aspect de l'histoire : il reste, pour l'instant, réservé au seul plaisir des MJ et fera l'objet de développements ultérieurs à travers de futures campagnes…

CHRONIQUES DES LANDES SUPPLICIÉES

Terra Ignata

Rares sont les cartes qui mentionnent ce territoire isolé au milieu de terres infertiles, en plein cœur de l'Empire. Les *Landes Suppliciées* s'étendent sur quelques dizaines de kilomètres carrés à peine, entièrement clôturées par une étrange chaîne de montagne. L'observateur attentif qui ferait le tour de cette muraille « naturelle » s'apercevrait en effet que, par endroits, sous les dépôts millénaires de quartz, apparaît un matériau insolite ressemblant à une eau bleu marine figée, parcourue de runes indéchiffrables !

Comme si ces terres faméliques, lacérées d'immenses langues de feu liquide et d'éruptions de geysers de lave, étaient enfermées dans une formidable enceinte érigée par quelque mythique créature…

À l'intérieur de cette muraille — que certains cartographes ont surnommé *La Couronne du Démon* — le paysage, noyé dans une brume sulfureuse, évoque irrésistiblement un lambeau immonde d'épiderme brûlé vif : quelques touffes d'une végétation difforme s'accrochent aux îlots de terre noire tandis que de loin en loin, s'ouvrent des gouffres de minéraux vitrifiés d'où s'échappent, parfois, des fumerolles toxiques.

Et pourtant, malgré ces atroces conditions, le cycle de la vie parvient à subsister : l'algue de feu, un végétal particulièrement nutritif, entretient une sorte de ruminant frustre caparaçonné de silice, qui a permis l'établissement de la communauté Soong. Cette dernière a, par ailleurs, développé l'exploitation des hypnospores, un champignon des sous-sols aux vertus hallucinogènes…

Au commencement étaient les Titans d'Éther…

Ce peuple de créatures mythiques, éteint depuis des éons, a essaimé, à travers tout le Multivers, une multitude de créations et de sites dont le sens véritable échappe souvent à l'entendement. Le territoire des Landes Suppliciées était jadis l'un de ces sites : une sorte d'enclave artificiellement scellée par une fantastique muraille fourmillant de runes (empêchant la fuite de toute créature invoquée ou créée dans cette enceinte), recouverte, au long des millénaires, par des dépôts de quartz lui donnant, à présent, l'allure d'une chaîne « naturelle ». Les Titans y poursuivaient de nombreuses expériences basées sur l'exploitation de l'énergie tellurique des lieux (tout comme Animi Limina leur permettait de travailler sur l'énergie tirée de l'eau et Oblivion sur celle extraite des rêves…).

… Puis vinrent les Fils du Rêve

Il y a environ 500 ans, les Soongs, une petite tribu nomade de guerriers-shamans, ont découvert ce site au gré de leurs déambulations mystiques. Irrésistiblement attirée par le « Gouffre-aux-chimères » où gît encore un Œil d'Éther, la horde primitive s'est sédentarisée dans ce territoire inhospitalier mais idéalement isolé. Depuis, la tribu est devenue un peuple aux coutumes complexes, basées sur l'art du combat et les transes oniriques : l'Œil d'Éther, par son lien direct avec Oblivion, génère, en effet, des visions extraordinaires qui entretiennent les croyances soongs. Pendant des siècles, cette ethnie a vécu quasiment en vase clos, vénérant un panthéon variable de dieux animistes et n'entretenant avec le reste de l'Empire que de discrètes relations par l'intermédiaire de ses Jihaddas, guerrières d'élites de leur clan, seules autorisées à franchir la Porte…

… Enfin arrivèrent le Fer et la Foi…

Logrus Lherne, au cours de ses recherches sur Oblivion, a fait quelques découvertes sur les Titans d'Éther. Malgré la rareté des éléments qu'il a pu mettre à jour, il a compris l'importance des travaux menés par ces créatures mythiques. C'est pourquoi, il s'est acharné à retrouver leurs traces et à étudier les sites qu'ils avaient jadis occupés. L'Archonte a ainsi envoyé une phalange de Chevaliers du Jugement sur les Landes Suppliciées.

Lherne, intéressé par la situation reculée de ce territoire, a su s'attirer les faveurs des shamans soongs. Séduits par la rigueur martiale de l'Ordre, ainsi que par la fourniture de vivres et de produits de première nécessité, ces derniers se sont même convertis au culte (ils ont d'ailleurs envoyé l'une de leurs

Jihaddas présenter ses hommages à Anthéone, O2 p.8)… Tout ce qu'a demandé l'Archonte, c'est la participation de tous les Soongs à une cérémonie censée leur permettre d'entrer en contact avec le Monde des Rêves…

… Et s'éteignirent les Soongs

Quelque temps avant l'arrivée des PJ, les Landes Suppliciées ont connu une grande catastrophe, décimant le peuple Soong dans son intégralité (si vous avez téléchargé le supplément « Légendes & Rumeurs » sur notre site, vos PJ le savent depuis le scénario précédent). Nul n'est en mesure de dire ce qui s'y est réellement passé, les rares témoins ne se souvenant que de la nef volante de l'Archonte pénétrant au cœur de la zone, quelques heures à peine avant « le Grand Éclair Blanc ».

Vous l'avez compris, les Landes Suppliciées ne sont pas un lieu de villégiature, et vos PJ vont y découvrir le sens véritable du mot peur. En effet, cet épisode est basé sur l'instauration progressive d'un climat de terreur, destiné à plonger vos PJ dans une ambiance proche des films de G. Romero ou de J. Carpenter, dont le point d'orgue sera l'assaut au cœur du village soong (n'hésitez pas (re)voir *Ghosts of Mars, Zombis* ou encore *New York 1997*).

La Porte des Enfers

Au fil de la piste suivie par le dragonnet, qui rapproche les PJ des Landes Suppliciées, les terres de l'Empire s'appauvrissent peu à peu, tandis que la végétation s'éclaircit, faisant place à une lande chétive, hérissée d'épineux difformes. Bientôt, les PJ foulent une piste grossière traversant un no man's land saigné de toute présence humaine par les légendes malsaines qui circulent.

Soudain… **Ambiance « paysage menaçant » / Dracula, 8 : the hunt builds.** *Face à vous, barrant l'horizon, s'élève une muraille de collines noires, maculées de coulées rouges d'oxydation ferrique. En vous approchant, vous distinguez les reliefs acérés, les saillies mortelles de cette chaîne de roches de quartz qui, telle une titanesque couronne d'épines ensanglantées, semble défier les dieux eux-mêmes…*

Bientôt, le ciel s'assombrit à votre approche, comme si la lumière était dévorée par des meutes de nuages sinistres… Et c'est alors que vous découvrez la Porte… Une construction impensable, de plus de trente mètres de haut, allant jusqu'au sommet de la falaise, qui vous fait maintenant face !… Deux battants monumentaux, ornementés de bas-reliefs métalliques souillés de rouille, qui semblent ici marquer le seuil des Enfers !

Les PJ viennent d'atteindre la Couronne du Démon, cette étrange chaîne de collines qui marque la frontière des Landes Suppliciées. La porte qui leur fait face est l'ultime point de passage vers la zone la plus isolée de l'Empire.

En effet, nul ne sait ce qui se cache derrière cet ouvrage démesuré. En levant les yeux, les PJ aperçoivent, de part et d'autre des gonds gigantesques, la présence de deux tourelles de cuivre dégoulinantes de coulées verdâtres au sommet desquelles flottent les étendards frappés d'une croix dans un cercle de métal de l'Ordre de Justicaar.

Soudain, « MJ », dilatant les narines, manifeste une excitation inhabituelle : il a senti « quelque chose » en direction des tourelles et montre clairement son intention de s'y rendre.

Il règne une chaleur intense tandis qu'une lointaine odeur de putréfaction semble suinter à travers les interstices de la porte. Les tourelles sont habitées, et l'arrivée des PJ a déclenché une activité discrète (ouverture de meurtrières, disposition d'armes de jet…).

Laissez vos PJ hésiter quelques instants, tandis que le dragonnet piaffe d'impatience en se dirigeant droit vers la porte lorsque soudain, une voix puissante tombe des tourelles… « *Halte là, marauds ! Ici commencent les terres privées de l'Ordre de Justicaar : soyez les bienvenus si le Fer et la Foi guident vos pas, passez votre chemin si tel n'est pas le cas… Il n'y a ici que la mort pour les infidèles…* »

Les gardiens

Cette partie est résolument orientée sur le « jeu d'acteur » et les interactions entre vos PJ et le petit contingent de soldats de l'Ordre qui se terre à l'abri des deux tourelles. Si vos joueurs font preuve de finesse et de perspicacité, la suite immédiate de leurs aventures en sera facilitée. Voici les éléments nécessaires à la gestion de cet épisode : moteur… ça tourne !

Les lieux

La porte, en elle-même, ne comporte pas d'autre particularité que d'avoir été visiblement scellée par un puissant sortilège ayant entraîné la fusion des deux battants. Au niveau des gonds supérieurs, à quelques dizaines de mètres du sol, les deux tourelles de cuivre se décomposent de la manière suivante : celle de gauche, plus petite, s'étend sur deux niveaux comprenant chacun une vaste pièce circulaire et rudimentaire encombrée d'un bric-à-brac d'armes, de provisions et de matériel. Les seules ouvertures sur l'extérieur sont représentées par un ensemble de quatre meurtrières. De la salle inférieure part une coursive traversant l'épaisseur de la roche au-dessus de la porte et s'ouvrant dans l'autre tourelle. Celle-ci, nettement plus confortable, surplombe les deux côtés du passage et permet d'accéder, via un interminable escalier, à l'intérieur des Landes Suppliciées. Le premier étage est scindé en deux pièces servant de quartiers aux nonnes-soldats ainsi qu'au prêtre-instructeur (cf. Les acteurs). Le second étage est entièrement occupé par les appartements du chevalier (contenant, entre autres, un coffre où Phébus a rangé les dernières missives de l'Archonte évoquant la mise en place d'une expérience-clé en rapport avec l'Apothéose). Il donne sur une vaste terrasse (occupant toute la largeur de l'arche qui surplombe la Porte elle-même),

où agonise, actuellement, un dragon. Un couloir secret, dissimulé par une tenture, conduit, par ailleurs, à un petit promontoire dominant le panorama du pays Soong et sur lequel est amarrée une gondolfière (cf. encadré).

Les acteurs

Étant donné la conformation des lieux, la défense de la Porte ne nécessite que peu d'hommes et les tourelles, construites par l'Ordre, ne contiennent habituellement qu'une dizaine de soldats dont trois Chevaliers-Dragons. Cependant, depuis le *Jour de l'Éclair Blanc*, une succession de drames a réduit le contingent à quatre « hommes » et un dragon agonisant... Petit tour des propriétaires :

• **Le Chevalier Phébus d'Archante.** Le regard bleuté de cet éphèbe blond fait des ravages parmi les jeunes pucelles à l'heure des infusions dans les salons... mais ne lui est d'aucun secours depuis qu'il a obtenu ce poste. Il n'a visiblement jamais su commander et doit probablement son grade d'officier à un « tête-à-tête » fructueux. Il maintient une illusion d'autorité, mais se repose intégralement (il ne le reconnaîtra évidemment jamais) sur le savoir-faire réel du Prêtre-Instructeur Ker-Karrasus. Phébus passe le plus clair de son temps, vautré sur ses coussins défraîchis, à fumer un splendide narguilé bourré d'hypnospores (hallucinogène léger). Son incompétence et sa couardise le pousseront à ne pas prendre d'initiative, mais il sera fortement impressionné par toute marque d'autorité. Terrifié, il évite de sortir de ses appartements, répétant sans cesse : «*Pour toutes ces questions, adressez-vous à Karrasus, j'ai un rapport à rédiger pour l'Archonte, moi*».

• **Phébus** : humain Chevalier du Jugement, Guerrier 5, pv 44.

• **Le Prêtre Instructeur Ker-Karrasus**. Le contraste entre cet homme taciturne, couturé de cicatrices et son supérieur direct est frappant. On pressent le guerrier rompu à d'épiques combats, paré pour le commandement d'une légion et probablement « cassé » par un opportuniste intrigant. Karrasus restera excessivement circonspect vis-à-vis des PJ, sauf s'ils lui parlent du cardinal Balthus, un ancien compagnon d'arme en prouvant, bien évidemment, qu'ils l'ont rencontré... Quoi qu'il en soit, Karrasus est un homme précieux qui n'apprécie pas beaucoup les orientations récentes de l'Ordre. Cependant, sa loyauté sans tache le pousse à respecter la hiérarchie.

• **Ker-Karrasus** : humain Prêtre 7, pv 54

• **Sœur N'Hassaï.** Cette ancienne Jihadda, récemment enrôlée dans le corps des nonnes-soldats, brille d'une aura charismatique qui ne laisse pas indifférent : une plastique parfaite, une peau couleur de bronze exhalant un parfum envoûtant et un regard enfiévré d'une détermination farouche... Bref, Sœur N'Hassaï semble être la victime toute désignée pour le plus *Donjuanesque* de vos PJ... en apparence : en effet, son cœur ne brûle en fait que pour Maëline et cette passion n'est pas étrangère à son récent engagement dans les rangs de l'Ordre. Ainsi, Sœur N'Hassaï repoussera sans équivoque (jusqu'au duel, si l'affront est trop « appuyé ») toute tentative de séduction et compliquera l'existence de tous ceux qui s'approcheront trop de Maëline...

• **Sœur N'Hassaï** : humaine Guerrière 9, pv 73

• **Sœur Maëline.** Pur produit des orphelinats caritatifs de l'Ordre (O2 p.18), Maëline voue un culte sans borne à ceux qui l'ont recueillie dès son plus jeune âge. Ainsi, cette jolie petite rousse est une combattante qui pallie sa faible masse musculaire par la ruse et un penchant prononcé pour les poisons. Elle a été affectée ici pour veiller, par tous les moyens, à ce que les Gardiens restent fidèles à leur poste. Le problème est que, sous des dehors inoffensifs, Maëline cache une fragile psychotique que l'ambiance de terreur menace de faire vaciller à tout instant. Enfin, si elle ignore tout des sentiments complexes de Sœur N'Hassaï, elle ne résistera pas aux arguments d'un bel aventurier... d'autant plus que les événements récents la poussent à toujours agir de façon extrême, comme si elle allait mourir demain.

• **Sœur Maëline :** humaine Guerrière 4, pv 41

• **Le dragon.** Ce grand dragon d'acier est en train de s'éteindre lentement, empoisonné par Sœur Maëline lorsque Phébus a voulu prendre discrètement la fuite. La nonne regrette de s'en être pris à cette créature, mais elle n'a pu trouver d'autre parade. Depuis, Phébus s'enferme dans les vapeurs hallucinatoires des hypnospores tandis que Maëline tente d'alléger les souffrances de la bête...

• **Dragon d'acier** : id. dragon d'argent adolescent, AL LN, MM 69, pv 0 (mourant)

Le script

Pour les PJ, le problème est simple : il faut convaincre les gardiens de les laisser entrer (« MJ » est formel ; il veut rencontrer le dragon dont il pressent la présence dans ces tourelles) et de leur ouvrir les frontières des Landes Suppliciées... En effet, il est important que les PJ ne perdent pas de vue leur objectif principal : suivre la piste de Nostromo.

Du côté des gardiens, la situation est plus délicate : ils n'ont reçu aucun ordre formel depuis le passage de l'Archonte (mis à part celui de rester à leur poste et d'empêcher toute sortie du territoire Soong), ils ignorent qui sont les PJ (les avis de recherche lancés lors de O3 ne sont jamais parvenus jusqu'ici), et surtout, ils sont, à l'exception de Karrasus, paralysés de terreur depuis le *Jour de l'Éclair Blanc*...

Vos joueurs disposent ainsi de deux options principales : soit ils profitent de la relative faiblesse des gardiens pour entrer en force et s'emparer de tout ce qui pourrait leur être utile (cette option, si elle ne nuit pas au bon déroulement du scénario, compliquera les

actions des PJ), soit ils « jouent le jeu » et ils ont tout à y gagner : des renseignements, du matériel (et notamment une gondolfière !), ainsi que l'aide précieuse de Karrasus…
Laissez vos PJ improviser une stratégie adéquate pour parvenir à leurs fins en vous aidant des données des paragraphes *Les acteurs* et *Les dialogues*. L'une des options les plus payantes consisterait à se faire passer pour des membres de l'Ordre sous couvert de quelques sorts (*illusion*, déguisement…) et d'un peu de bagout (Bluff, Diplomatie…).

Les dialogues

Selon le talent et la finesse de vos PJ, ils vont pouvoir obtenir les renseignements suivants :

• **Renseignements faciles** (conversation banale, sans élément tactique). Les Landes Suppliciées sont le territoire traditionnel des Soongs, un peuple de guerriers shamans versés dans les arts de la transe onirique. Après le passage de l'Archonte, il y a quelques jours, est survenu un étrange phénomène que tous surnomment *Le Jour de l'Éclair Blanc*. Depuis, on est sans nouvelles tant des chevaliers que des Soongs qui peuplaient l'intérieur des terres. Enfin, certains jours, le vent charrie d'immondes relents de pourriture…

• **Renseignements difficiles** (nécessitant quelques artifices de séduction ou de tromperie). Aucune patrouille, envoyée aux nouvelles, n'est revenue. Quelques prédateurs sont venus s'empaler sur les défenses intérieures de la Porte, terrifiés par une menace impalpable. L'Ordre possède deux avant-postes à l'intérieur même du territoire Soong, un dans leur village, l'autre au cœur du Gouffre-aux-chimères. L'Archonte était à bord d'une nef volante ornée d'un bloc taillé dans un matériau « semblable à un fragment de nuit ». Quelques heures après son passage, plusieurs personnalités sont allées le rejoindre à l'intérieur des Landes dont le Grand cardinal Nostromo.

• **Renseignements très difficiles** (nécessitant d'exercer des moyens de pression sur l'un des gardiens… ou de gagner sa confiance). Le Gouffre-aux-chimères contient, au cœur d'étranges ruines, un Œil d'Éther. Phébus révélera le contenu des missives de l'Archonte dissimulées dans son coffre : une liste des précautions à mettre en place pour la réalisation d'une « expérience » d'importance pour la préparation de l'Apothéose (on y trouve, par exemple, l'ordre de réunir le peuple Soong autour du Gouffre-aux-chimères…). Enfin, la nuit, une CHOSE énorme rôde parfois à l'intérieur de l'enceinte formée par la Couronne du Démon… Une monstruosité invisible, tantôt qui marche, tantôt qui vole… Elle gronde, gratte l'acier de la Porte, et un froid intense saisit les gardiens. Chacun est alors pris d'une peur incontrôlable et se terre sans bouger ! C'est cet événement, plus particulièrement, qui est à l'origine de la terreur inavouée de chacun.

La mise en scène

Instaurez une ambiance malsaine faite de non-dit et de faux-semblants dans tous les rapports entre les différents protagonistes. Insistez sur le fait que chacun semble terrifié et n'hésitez pas à en rajouter : sueurs, balbutiements, signes conjuratoires…
Enfin, tenez un compte précis des heures qui passent et alourdissez encore l'ambiance proportionnellement à l'imminence du crépuscule dans la plus pure tradition des films de vampires…

LES VAISSEAUX DU VENT

Ces petites merveilles d'ingéniosité, plus communément appelées gondolfières, constituent une véritable révolution dans le monde du transport aérien (une révolution dans laquelle les PJ ayant joué O1-O2 sont partie prenante !).
En effet, ces élégants « navires », capables de s'élever dans les cieux et de glisser sur les vents, peuvent embarquer une dizaine de personnes (dont cinq membres d'équipage) et une masse importante de matériel.
Les gondolfières sont constituées d'une coque de bois léger tendue de toiles rigidifiées, portée par trois ballons encordés à ses flancs. Ces poches contiennent un champignon dont la fermentation produit un gaz plus léger que l'air permettant l'envol de la structure. Un système de vannes permet de libérer du gaz pour descendre. Deux à quatre hippogriffes dressés, attelés à la proue, assurent la propulsion de l'ensemble.

• Caractéristiques. Coque : solidité 5, 200 pr, casser DD 18. Ballons : solidité 0, 50 pr, casser DD 23. CA 10, Vitesse de vol 30 m (18 km/h, id. hippogriffes qui la tirent). Armement : 2 balistes (3d6/x3 crit., f. de portée 36 m, 1 servant, GdM 152).
• Piloter une gondolfière. Nécessite un jet de Profession/Capitaine de gondolfière ou, à défaut, un jet de Sagesse. Chaque aéromarin expérimenté présent à bord abaisse le DD de 1 (–4 maxi.). Décoller/atterrir sans heurt DD 5, Diriger les montures (en avant, monter, descendre, tourner, freiner) DD 5, Effectuer une manœuvre délicate (accostage en l'air) DD 10, Stabiliser durant une perturbation (combat, vents) DD 20, Circuler dans un passage difficile (canyon) DD 24, Maintenir le cap dans une tempête DD 28.

PÉRIPLE EN GONDOLFIÈRE

Ambiance « Panorama angoissant » / Dracula 1 : the beginning. *Au-delà de la muraille, vous découvrez un paysage ravagé : une plaine lacérée de rivières de lave, à demi-noyée de brumes éclairées, de loin en loin, par les flammes de geysers monumentaux… En contrebas, déformant la formidable Porte, vous remarquez d'immenses impacts de coups, et d'immondes cadavres achevant de pourrir là, empalés sur les décorations acérées, comme s'ils avaient préféré mourir plutôt que de tomber entre les griffes d'une menace sans nom…*

En dépit de l'aspect pour le moins inhospitalier du territoire Soong, « MJ » reste formel : la piste de Nostromo se prolonge en direction du village et du Gouffre-aux-chimères, ce que confirment les informations glanées par vos PJ. De plus, à moins qu'ils n'aient massacré tout le monde, Karrasus insistera pour se joindre au groupe afin de prendre des nouvelles du poste avancé. Sœur N'Hassaï fera la même demande, soucieuse du devenir de son peuple. Phébus, quant à lui, restera fébrilement arrimé à son narguilé tandis que Sœur Maëline… fera ce que son cœur lui dictera !

Logiquement, vos PJ devraient emprunter la voie des airs : il n'est pas bien difficile, pour cela, de réquisitionner la gondolfière dissimulée derrière les appartements de Phébus. En revanche, le dragon qui la tractait étant mourant, il faudra que les PJ trouvent un moyen de la déplacer (contrôle des vents…) ou qu'ils se procurent des montures volantes (invocation de monstres…).

Le voyage peut se dérouler sans autre problème que ceux soulevés par le maniement d'un véhicule volant au cœur des bourrasques soudaines et des jets de flammes des geysers, le plafond nuageux bas limitant la prise d'altitude… Néanmoins, si vous désirez compliquer la tâche de vos joueurs, vous pouvez faire intervenir les péripéties suivantes :

• **Les oiseaux-phénix.** Ces volatiles ressemblent à des faucons aux plumes flamboyantes (MM 198). Ils possèdent la dangereuse particularité de métaboliser, dans leur estomac, l'algue de lave sous forme d'un gaz instable qui explose au moindre impact (id. *boule de feu*, 3d6). Or, il n'est pas rare que, sous l'influence de la peur (un bruit, une ombre…), une dizaine d'individus prennent leur envol en fonçant droit devant eux : le contact promet d'être particulièrement incendiaire !

• **Taï-phon l'Errant.** S'il est une conséquence du rituel que l'Archonte n'a pas prévue, c'est bien son influence sur les élémentaires de l'air. Or, Taï-phon (Air, taille TG, MM 78), esprit des ondes volatiles et des courants aériens, s'est retrouvé malencontreusement à proximité du rituel : depuis, il a perdu toute raison et il s'attaque aveuglément à tout ce qui traverse les cieux…

• **Les Griffes du Ciel.** Peu avant d'arriver au village Soong, les PJ sont confrontés à un redoutable et imprévisible obstacle : un véritable champ de cerfs-volants munis de gigantesques hameçons acérés (l'arme de chasse rituelle des guerriers soongs), entremêlés de façon anarchique et dérivant au gré des vents. Il faudra manœuvrer habilement pour les éviter (3 jets de Pilotage ou Sagesse DD 10, DD 18 et DD 14), sous peine de subir d'importants dégâts (6d6 pr/échec, pour coque et ballons).

TERREUR DANS L'OBSCURITÉ

Le rituel complexe élaboré par l'Archonte (cf. L'Expérience interdite) utilise les monolithes d'oniriôm rapportés d'Oblivion. Cependant, pour être activés, ces derniers nécessitent un apport considérable d'énergie… énergie constituée par l'âme même de croyants, irrémédiablement transformés en morts-vivants lors de la cérémonie. C'est ainsi que l'intégralité du peuple Soong est devenue, depuis *Le Jour de l'Éclair Blanc*, une tribu d'aberrations errant sans but sur les Landes Suppliciées…

Mais une autre créature a subi un sort identique : la propre monture de Nostromo, la mère de « MJ », qui s'est ainsi transformée… en Ténébreux ailé (imaginez une sorte d'ombre monstrueuse, entre dragon, chauve-souris et démon balor). Son antre, depuis, est le Gouffre-aux-chimères. Retenue prisonnière par les anciens rituels qui ceinturent le territoire, c'est elle qui vient, chaque nuit, harceler les gardiens !

Utilisez-la pour instaurer un climat croissant de terreur, en la montrant le plus tard possible : apparition/disparition nocturne, traces de pas monstrueuses, aura glaciale de terreur, portes défoncées, etc. L'attaque en règle doit avoir lieu en semi-obscurité (baissez les lumières autour de votre table !) dans le stress total (**Action terrifiante / Dinosaur 12 : the carnotaur attack**, attention à l'infarctus !). Quoi qu'il arrive, la créature ne s'en prendra pas à « MJ » et évitera son « père d'adoption », à moins d'être attaquée par lui.

• **Ténébreux ailé** : MM 170, pv 110

LE VILLAGE DES DAMNÉS

Après quelques heures de vol, les PJ parviennent à l'aplomb de la plus vaste langue de terre stable du territoire où se sont installés les guerriers soongs. Alentour, à demi enfouis, reposent des alignements de bustes titanesques taillés dans le basalte : « *Les Dieux Originels du peuple Soong*, précise Sœur N'Hassaï ou Karrasus, s'ils font partie du voyage, *Ils ont toujours été là, bien avant notre arrivée…* » Les guerriers-shamans ont, par ailleurs, riveté sur les visages des plaques de métal leur donnant l'air farouche de combattants mythiques.

Le « village » Soong n'est pas visible de l'extérieur : c'est un réseau complexe de cavernes souterraines minant le sol à des dizaines de mètres de profondeur. En surface, seules quelques structures composées de feuilles de métal oxydé témoignent de l'empla-

cement de la ville tribale : *des Tumulus Rituels*, précise Sœur N'Hassaï, qui ressemblent, vus du ciel, à d'immondes cloques de rouille sur une armure abandonnée. Tout autour s'abouchent des dizaines de trous et de tunnels : les entrées des cavernes.
Le seul bâtiment extérieur, en dehors des tumulus, est l'avant-poste des Chevaliers de Justicaar : un cube grossier de 10 mètres d'arête, taillé dans la roche volcanique, entièrement riveté de métal et s'ouvrant vers l'extérieur par dix persiennes d'acier portant les traces de multiples assauts.
L'ensemble du site baigne dans un silence surnaturel, à peine dérangé par les chuintements et les bouillonnements des geysers omniprésents. Nulle trace de la plus petite étincelle de vie…
Quoi que décident vos PJ, Karrasus se précipitera vers l'avant-poste afin d'y trouver des indices sur ce qui a bien pu se passer. À l'ouverture de la porte, ils sont assaillis par une puissante odeur de charnier : cinq cadavres, atrocement mutilés, gisent au milieu d'un amoncellement d'armes et de provisions avariées, comme s'ils avaient voulu tenir un siège. Parmi les débris, les fragments du journal de bord de l'un des chevaliers vont leur permettre de reconstituer la tragédie qui s'est déroulée ici…



ASSAUT

Ainsi, l'Archonte, par un rituel complexe, a réussi à ouvrir un seuil temporaire vers Oblivion. Mais pour y accomplir quoi ? Seul Nostromo, l'Architecte de l'Apothéose, pourrait répondre. Or, il semble s'être rendu *de l'autre côté* pour observer les effets du rituel en Oblivion. Le seul moyen d'en savoir plus est de le poursuivre…
Durant ce laps de temps, au dehors… **Ambiance « invasion des morts-vivants » / TLOTR 7 : a knife in the dark.** *Imperceptiblement, les ombres se sont allongées, imperceptiblement la lumière s'est raréfiée. Étrangement, le silence a été remplacé par quelques bruits, quelques bruissements insignifiants tout d'abord, puis des grognements… Et, à présent, vous percevez nettement, au milieu de raclements, des râles gutturaux, tandis qu'à l'extérieur, la terre se met à vomir une horde immonde de monstruosités : des dizaines de caricatures difformes de puissants guerriers Soongs, déplaçant leurs chairs putréfiées dans une horrible et mécanique danse de mort…*
Les morts-vivants surgissent de partout : zombis pour l'essentiel, mais aussi nécrophages, et même quelques âmes-en-peine capables de passer à travers les murs ! L'objectif de cette péripétie est clair : il s'agit pour vos PJ de réagir au plus vite afin d'échapper à un massacre aveugle… D'autant plus que s'ils veulent emprunter l'Œil d'Éther, il va falloir récupérer une coralithe dans la réserve souterraine située dans les cavernes.

Inutile de faire de plan pour cette péripétie. Les morts-vivants sont innombrables, mais peu puissants, et désespérément lents. Si vos PJ établissent des tactiques de combat intelligentes, les hordes les harcèlent juste ce qu'il faut pour les terroriser, en leur laissant le temps d'agir. La plongée dans le labyrinthe de cavernes pour atteindre la salle où gisent trois coralithes doit être le clou de l'action : parcours dans le noir, créatures surgissant d'un couloir, cul-de-sac, planchers qui se soulèvent… N'épargnez aucune sueur froide, dans un climat à mi-chemin entre les poursuites mortelles d'*Alien* et la plus pure tradition du *Retour des Morts-Vivants*.
S'ils sont accompagnés de Karrasus, vos PJ peuvent utiliser toutes les ressources de l'avant-poste à leur disposition (caches secrètes contenant dix flasques d'eau bénite, cinq bâtons éclairants, sept flasques



feu grégeois, des arbalètes à répétition et deux parchemins de *protection contre l'énergie négative*). Au retour, il faudra lutter contre les âmes-en-peine, capables de voler jusqu'à la gondolfière !

- **Zombis (350) :** taille M, MM 191, pv 16
- **Nécrophages (27) :** MM 143, pv 26
- **Âmes-en-peine (13) :** MM 17, pv 32

Là où tout s'achève, là où tout commence...

Le Gouffre-aux-chimères se présente comme une gigantesque concrétion minérale d'une centaine de mètres de diamètre dont les parois, entièrement vitrifiées par d'antiques éruptions, plongent à pic vers d'insondables ténèbres. À quelques dizaines de mètres de la surface, une large corniche supporte d'étranges ruines éventrées. Amas de matériaux inconnus, ces vestiges, à moitié détruits, sont en grande partie inclus dans la masse elle-même des parois translucides du gouffre : étrange composition résultant de la destruction de quelque temple mythique par une éruption volcanique millénaire… Jadis, les lieux devaient être occupés par une civilisation titanesque et raffinée, dont les restes sont à présent engloutis par les forces telluriques.

Il n'existe que deux façons de rejoindre les ruines : en volant (sorts, gondolfière…) ou en empruntant les « cages », de petites nacelles de métal individuelles pouvant monter ou descendre par un jeu complexe de contrepoids.

À l'intérieur du gouffre, les conditions, effroyables, peuvent compliquer à loisir la progression des PJ : courants d'air violents et imprévisibles rendant toute manœuvre aléatoire (tous les DD à +8), jaillissement brutal de geysers à intervalles réguliers (5%/round, 8d6 pv, 20 m de rayon, Réf DD 15 1/2) ou attaque du Ténébreux ailé.

Au final, les efforts de vos PJ seront récompensés puisqu'ils reconnaîtront sans peine, planté au milieu des ruines, la silhouette familière d'un Œil d'Éther : ici s'achève la piste du Grand cardinal Nostromo pour ce plan d'existence, ici commence une nouvelle quête vers Oblivion…

Ainsi, le rituel mis au point par l'Archonte et ses conséquences immondes avaient un rapport direct avec la Terre des Chimères : les PJ sont à présent plus proches que jamais de la Vérité…

Quels que soient leurs arguments, personne ne les suivra par-delà l'Œil d'Éther : le dragonnet, très affecté par ces événements dramatiques préférera partir en quête de son père draconique (si vous le souhaitez, faites le revenir, plus tard, comme « familier » du PJ). Sœur N'Hassaï et Ker-Karrasus, en revanche, devraient se laisser convaincre de rejoindre les elfes rebelles et la Dame de L'Aube.

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire leurs adieux puis… **Ambiance « départ vers l'inconnu » / Dracula, 2 : vampire hunters.** *Dans la faible lueur du gouffre, entrecoupée des éclairs sanglants de quelque geyser, « MJ » regarde d'un œil inquiet vos dispositifs de départ… La coralithe qui s'engouffre dans le tube métallique… Le bruit caractéristique de sa course cyclique… Puis les éclairs d'énergie pure qui viennent tisser leurs fils bleutés… Enfin, le fracas de la détonation et le souffle des vents de l'Éther… Sous le regard du jeune dragon, vous avancez à présent vers un nouvel inconnu… Retour… vers… Oblivion…*

L'expérience interdite

«… et puisse ces quelques lignes témoigner du génie de notre Archonte. Je veux ainsi coucher sur ce carnet le récit de cette journée qui s'annonce légendaire pour notre Ordre : aujourd'hui, l'unique répétition de la Sainte Apothéose commence… »

« Ainsi, j'ai été chargé de ramener l'une des coralithes de notre réserve souterraine enfouie au cœur du village Soong pour la confier au Grand cardinal Nostromo et ses hommes… Quel honneur de me rendre enfin au Gouffre-aux-chimères… »

« La beauté de la nef céleste de notre Archonte prenant de l'altitude au-dessus du Gouffre m'a presque fait oublier d'adresser le salut réglementaire à notre Grand cardinal Nostromo et à ses hommes au moment où ils ont franchi l'œil d'Éther… Puisse Justicaar pardonner ma distraction, puisse Justicaar, les accompagner sur cette Terre des Chimères… »

« Voilà, à présent, seuls les Croyants et quelques Enfermés sont restés aux abords directs du site. Pour notre part, il nous a été ordonné d'observer à quelques distances le miracle que va accomplir notre Archonte… »

« L'air semble ne vibrer qu'aux accords puissants des percussions de cuivre des guerriers soongs dont la ferveur et la transe sont un spectacle qui emplit l'âme et le cœur de tous les Croyants… Loué soit notre Archonte que j'aperçois, à présent, en train de prier à la proue de sa splendide Nef qui s'élève dans les Cieux… »

« Seigneur, je ne comprends pas ce qui se passe : les Soongs se vident de leur énergie vitale qui fuit de leurs corps vers le bloc d'oniriôm en flux diaphanes… À moins que, oui, je pense être victime d'une illusion, la chaleur est si forte aujourd'hui… »

« Mon Dieu, je suis aveugle : un éclair blanc a soudain déchiré les Cieux tandis que d'horribles clameurs se répandent… »

« Une brèche, une communication s'est ouverte au milieu du Ciel ! Et nous apercevons les étranges silhouettes de bâtisses verticales baignées de nuit : ce doit être cela la Terre des Chimères ! »

« J'ignore ce qui arrive mais il nous faut fuir, à présent… Les Soongs, ou plutôt les horribles caricatures à demi-vives qu'ils sont devenus sont partout, massacrant, tout être… L'Archonte est reparti… Nostromo n'a pas pu revenir… Justicaar, prend pitié de nous ! »

Épisode 8 : D'ombres et de lumières

Les rêves-poussière

Une détonation qui déchire le silence de l'inconscience… D'ultimes crépitements d'énergie… tandis que ralentit le vrombissement cyclique de la coralithe… Et soudain, les sensations qui affluent…

Ambiance « Paysage Divin », TLOTR 8 : flight to the ford.

Oblivion déploie à nouveau, sous vos yeux, sa déroutante splendeur. Cette fois, sous le ciel nocturne, s'étend une forêt de mausolées titanesques et de colossaux cénotaphes, dormant dans les nuées virevoltantes des flocons. De loin en loin, par-delà l'engourdissement qui semble figer les sons eux-mêmes, vous percevez de puissants craquements, d'étranges ruptures comme si ces milliers de pierres tombales menaçaient de s'effondrer… Soudain, à quelques centaines de mètres de vous, un fragment se détache d'un imposant sépulcre : vous suivez, un instant, sa chute muette qui vient s'achever en un bruit ouaté… au sein d'une véritable mer de poussière, faiblement luminescente, qui baigne tout le site. Et vous comprenez tout à coup que ces flocons étranges qui saturent l'atmosphère ne sont que d'élémentaires particules arrachées par le vent à ces tombeaux à la divine démesure…

Les PJ découvrent l'un des secteurs les plus surprenants d'Oblivion : le Cinquième Cercle, où gisent les rêves-poussière. Ici, reposent les ultimes pensées des dieux agonisants, cristallisés sous forme de vertigineuses constructions mortuaires. Mais ces structures, privées « d'énergie vitale », s'effritent lentement au gré des courants aériens qui soufflent sur le site : les particules ainsi détachées, alimentent un véritable océan de « poussière » où s'ancrent les constructions. Et lorsque, parfois, un vent plus violent se lève, il devient le Souffle des Lames : de véritables tornades mortelles de fragments minéraux, acérés comme le fil d'une épée…

Sur les rivages de la mer intérieure

L'Œil d'Éther est implanté au sommet d'un tertre qui domine cette petite mer intérieure au sein du Cinquième Cercle, et de leur position, les PJ embrassent tout le paysage. Ils remarquent alors trois éléments qui tranchent avec le panorama.

• À quelques dizaines de mètres devant eux, ils aperçoivent les débris d'un campement rudimentaire au milieu duquel gisent encore les cadavres de trois Chevaliers du Jugement. Un examen des dépouilles démontre que les hommes de Justicaar se sont donné volontairement la mort en se tranchant la carotide (Premiers secours DD 12). La fouille des corps révèle qu'aucun ne porte l'uniforme de Grand cardinal (Connaissance/religion DD 12). En revanche, on peut récupérer deux potions (*soins importants*) et un parchemin (*rappel à la vie*). L'analyse des débris et des traces au sol (Pistage DD 12), permet d'apprendre qu'un quatrième homme (Nostromo ?) était présent et qu'il a pris la direction de la mer des rêves-poussière. Enfin, une *communication avec les morts* se solde par une réponse sinistre et stéréotypée : « *Destruction et mort, voilà ce que nous avons construit… L'Archonte nous a trahis et nous sommes maudits…* ».

• Quelques centaines de mètres plus bas, les PJ découvrent un phénomène étrange : au beau milieu de l'étendue de poussière, encore peu profonde à cet endroit, s'étend sur environ un kilomètre carré, un « lac » d'Océan Chromatique ! Une portion de cet océan fantastique posée là, de manière incongrue et invraisemblable, comme si les lieux étaient retournés à leur état originel…

• Enfin, jouxtant les rives corrosives de cette étendue chromatique, les PJ distinguent une splendide tente de tissu chamarré autour de laquelle s'affairent quelques silhouettes humanoïdes… dont celle, massive et familière, de Clyve l'Aboyeur, l'ogre bleu rencontré au cours de leurs précédentes aventures !

Drôle d'endroit pour une rencontre

Clyve l'Aboyeur, le poétique Fureteur rencontré à Requiem (O3 p.24, et O1–O2), reconnaît les PJ et se précipite à leur rencontre en déclamant quelques vers, selon son habitude. Tout en les assaillant de questions, ils les présentent au reste du groupe qui assiste à la scène sans comprendre.

Les PJ se retrouvent ainsi, assis au beau milieu d'un invraisemblable fatras d'instruments étranges et d'équipements scientifiques complexes, à écouter les explications de Clyve. L'assemblée se compose de trois personnalités : un vénérable sage au regard brillant d'une surprenante jeunesse contrastant avec la blancheur de sa barbe impeccable, « *Œphris de Tintelune, Compilateur suprême de la Néo-Académie* » (O3 p.46), un centaure à la robe piquetée de grains d'argent, « *Kalisto, maître arpenteur* », et un puissant gobelours à la peau livide tatouée de brûlures runiques au fer rouge, « *le Diktat Fey Horg, représentant du gouvernement des Pâles et citoyen d'Horlogion, puissante cité du Sixième Cercle* ». En retour, l'ogre explique rapidement qui sont les PJ.

Ces derniers sont unanimement accueillis avec chaleur et peuvent se restaurer tout en glanant les informations suivantes :

— Clyve, Kalisto et Œphris, tous trois membres de la Néo-Académie (O3 p.51) s'étaient installés, il y a quelque temps,



dans le Cinquième Cercle pour observer son microcosme. Ils avaient ainsi découvert l'existence des féelings, un peuple de petits êtres aux pouvoirs surprenants et avaient même mis au point un moyen d'entrer en contact avec ces créatures qui refusaient tout dialogue (une étrange machinerie qu'ils avaient surnommée le *remplaceur*, permettant de « s'introduire » dans leur esprit).

— Leurs travaux d'investigations se poursuivaient ainsi sans encombre jusqu'au *Jour du Grand Éclair Blanc* dont seul Kalisto avait été le témoin rapproché (il tentait alors d'échapper à des Vers de poussière, alors que ses collègues étaient partis en exploration ; cet événement est évoqué dans la bande-annonce).

— Ainsi Kalisto relate l'arrivée d'une petite équipe de chevaliers par l'Œil d'Éther puis, la déchirure qui s'est soudain ouverte dans la voûte céleste d'Oblivion, l'apparition d'une curieuse nef volante et, enfin, *le Grand Éclair Blanc* qui a frappé la Terre des Chimères… Quelques instants après, en lieu et place de tout ce qui avait jadis existé à cet endroit, était apparu un lac d'Océan Chromatique. Effrayé, Kalisto s'était alors précipité à la recherche de ses deux compagnons…

— Enfin, quelques heures plus tard, était apparue la délégation Pâle, intriguée par le phénomène et proposant une explication…

Le gobelours se lève alors et prend la parole d'une voix rocailleuse : *« Bienvenue nobles étrangers d'Outremonde… Pour résumer le sentiment de notre Korum, nos dirigeants, nous pensons que la catastrophe à laquelle nous venons d'assister est l'œuvre machiavélique des nuisibles féelings… Nous pensons qu'ils ont trouvé, dans votre univers, une aide inattendue qui leur a permis d'élaborer une arme terrible destinée à nous anéantir… D'ailleurs, nous les avons vus rejoindre leurs immondes tanières avec l'une de ces créatures que vous appelez homme… »*

Le Pâle conclut rapidement sa diatribe en réclamant l'aide de la Néo-Académie pour localiser l'abri des féelings et leur intimer de s'expliquer. Œphris semble réticent à utiliser le *remplaceur*, désirant rester neutre dans le conflit qui oppose les deux peuples. Néanmoins, il veut comprendre ce qui a bien pu se passer, et l'arrivée des PJ, dont la neutralité paraît évidente, tombe idéalement. Quant à ces derniers, ils ne disposent que du témoignage du Pâle pour se raccrocher à l'espoir de retrouver Nostromo…

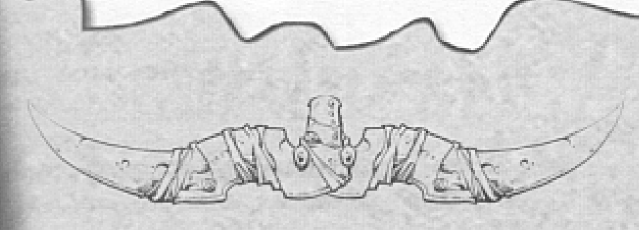
Les Guerres Élémentaires

En Oblivion, il existe toujours un conte, une légende, qui évoque ce conflit éternel opposant les peuples du Cinquième et du Sixième Cercle : les frêles féelings d'une part et les ingénieux Pâles de l'autre… C'est pour étudier et comprendre ce curieux phénomène que les observateurs de la Néo-Académie se sont installés, récemment, sur les rives de la Mer de Poussière. Leurs principales conclusions permettent d'établir que :

– Les féelings (cf. Annexes) font partie des célèbres Nuitants, quintessence des créatures d'Oblivion. Ils forment une petite tribu soudée, composée de créatures semblables à des lutins ou des follets. Discrets et secrets, ils refusent tout échange, notamment avec la Néo-Académie, mais ne s'opposent pas activement à ses recherches. Les observations partielles ont permis d'établir que les féelings comptent quatre types distincts : les Ardents, bouillantes créatures vibrant de sentiments extrêmes ; les Zéphyrs, êtres diaphanes, facétieux et aériens ; les Pleureux, poètes mélancoliques et contemplatifs ; et les Débonnains, massifs et rassurants. Enfin, les féelings disposent d'un lieu de ralliement secret (cité ? forteresse ?) désigné sous le terme de Cérébrax.

– Les Pâles, quant à eux, constituent un peuple d'impressionnants gobelours albinos, arborant brûlures rituelles et piercings en métal. Ils vivent au sein d'une formidable cité de fer, en bordure de la faille séparant les deux cercles, où ils passent leur temps à mettre au point des inventions mêlant magie et mécanique. Les Pâles représentent la société la plus élaborée d'Oblivion et obéissent à une organisation structurée autour du culte d'un être appelé Pandora.

Enfin, les seuls éléments que Kalisto a pu recueillir sur l'origine des Guerres-Élémentaires proviennent des Pâles : ces derniers prétendent ainsi que, depuis des siècles, les féelings, jaloux de leur développement technique tentent de nuire à Pandora et de déstabiliser l'organisation de la cité tout entière…



Dans la peau de Joyn, Malk, Ô et Wytch…

Dès que la possibilité d'utiliser le *remplaceur* a été évoquée, Kalisto et Clyve se sont immédiatement plongés dans le capharnaüm qui encombre la vaste tente pour assembler la machine complexe. Et, tandis que les PJ assistent, médusés, au ballet affairé des deux Fureteurs, Œphris de Tintelune leur fournit quelques explications : « *Le principe de fonctionnement du* remplaceur *est simple : il s'agit, en quelque sorte, de placer l'esprit d'une créature dans le corps d'une autre dont le propre esprit est conservé, en sécurité, à l'intérieur d'un oniride dénommé mange-âme… Nous avons découvert les mange-âmes dans une tribu mineure du Septième Cercle où ils étaient utilisés à des fins plus macabres… Ainsi, en utilisant trois de ces onirides, nous avons pu élaborer le* remplaceur *que nous réservons à des situations comme celle-ci : pouvoir observer et étudier un peuple « de l'intérieur » en toute discrétion…* ».

Le savant poursuit un temps ses explications puis se tourne vers la machine à présent complète. Le *remplaceur*, par son impressionnante silhouette hérissée d'appendices métalliques, occupe la quasi-totalité de la tente. Il se compose de trois éléments principaux, reliés entre eux par un enchevêtrement de tubulures translucides et de fils de cuivre : un sarcophage, grillagé de bronze, où repose pour l'instant un féeling dont le visage disparaît sous une sorte de heaume d'oniriôm (« *le premier mange-âme* » précise Œphris) ; une chaise d'acier équipée de sangles et surmontée d'un même heaume, mais de taille humaine, et enfin, une sorte de gigantesque alambic au milieu duquel trône un troisième mange-âme…

Le fonctionnement est simple : tout humanoïde prenant place sur la chaise voit son esprit transféré dans le corps du féeling, tandis que l'âme de ce dernier est « envoyée » temporairement se reposer dans l'alambic.

Ainsi, les plus intrépides de vos PJ sont invités à tester le *remplaceur*, sous l'œil attentif des trois Néo-Académistes tandis que l'émissaire Pâle (qui a « fourni » quatre féelings neutralisés par un gaz anesthésiant) contemple la scène d'un air satisfait…

Attention, il ne s'agit pas du tout du même « transfert d'âme » que celui qu'ont vécu les PJ dans le scénario précédent (O3 p.39). Cette fois, les volontaires vont véritablement *devenir* des féelings, dotés de toutes leurs caractéristiques… et privés de celles du PJ d'origine. Leurs pouvoirs sont encore mal connus (ne les révélez pas à l'avance), mais certains sont très puissants. En outre, les PJ ne risquent rien sous cette forme : s'ils sont anéantis, leur esprit réintégrera tout simplement leur corps… moyennant ensuite une phase de coma récupérateur de 1d10 heures, sans séquelle.

Libre à certains PJ de refuser l'expérience (il n'y a que quatre corps de toute façon). Mais Œphris précisera que toute tentative d'approche des féelings sous le couvert d'illusions ou transformations a été un échec jusqu'ici.

Une fois qu'un PJ est *remplacé*, indiquez-lui ses caractéristiques complètes (cf. Annexes), et son nouveau caractère : en effet, le *remplaceur* ne parvient pas à effacer tous les traits de personnalité des Nuitants. L'idée, bien sûr, est de pousser vos joueurs vers des rôles plus extrêmes, dans la peau d'une nouvelle brochette de héros :

— **Joyn** est une jolie Zéphyr turbulente et chapardeuse, prompte à rire et à jouer des tours pendables. Elle parle en zézayant.

— **Malk** est un solide Débonnain, au ton paternel et calme. Il appelle tout un chacun « mon fils/ma fille », même si, à regret, il doit lui taper dessus.

— **Ô** est un Pleureux dans toute sa splendeur : défaitiste, collant, trouillard, c'est un antihéros… qui, pourtant, a de la ressource.

— **Wytch** est un Ardent colérique, bravache et d'une mauvaise foi sans borne, même s'il adore ses amis féelings. Il forme avec Ô un inénarrable duo héros/antihéros.

Double jeu

Ambiance « expérience déroutante » / Dinosaur 10 : finding water. *Un dernier regard de Kalisto avant que la vue ne plonge dans la nuit étoilée du heaume d'onririôm, bientôt abaissé. Puis d'étranges sensations : picotements, distorsion des sonorités et, soudain… une plongée à grande vitesse dans un tunnel luminescent. Vite. Plus vite encore… Tout à coup, tout s'arrête. De nouvelles perceptions affluent : le toucher est plus délicat, les odeurs plus précises, le monde plus grand… Enfin, les paupières s'ouvrent, découvrant la grille du sarcophage. Bienvenue dans la peau de* (ajouter ici le nom du féeling adéquat)…

Distribuez une photocopie des féelings aux PJ qui ont décidé de se transformer, et relancez toute l'équipe sur les traces de Nostromo, enfermé *a priori*, au cœur du mystérieux Cérébrax… Kalisto pourra leur indiquer les principaux axes de circulation des féelings qu'il a soigneusement notés lors de ses observations. Reste maintenant à établir le contact…

La mer des rêves-poussière

Déambuler au cœur du Cinquième Cercle est dangereux, tant pour les créatures volantes que pour celles qui sont contraintes de se frotter directement avec la mer des rêves-poussière. En effet, on ne peut en aucun cas « marcher » dessus, et il faudra trouver le moyen, pour ceux qui ne volent pas, de la traverser : fabrication d'un navire de fortune avec Kalisto, de nacelles tirées par les « volants », etc. Vous pouvez compliquer les pérégrinations de vos PJ en utilisant les éléments suivants :

- **Timber !** L'effritement progressif des gigantesques tombeaux n'obéit à aucune loi prévisible et il faut être particulièrement attentif (Détection DD 20) pour anticiper la chute de débris plus ou moins imposants (3 à 6d6, 10 m de rayon, Réf DD 15 1/2, Détection réussie annule), d'autant plus que ces derniers peuvent parfois provoquer des Raz de Poussières (id. « Tempête de sable » avec vent de type ouragan, durée 1d10 rounds, GdM 87).
- **Le Souffle des lames.** Les courants aériens varient en direction comme en intensité avec une extrême rapidité : ils entraînent ainsi des effondrements massifs et surtout, lorsqu'ils soufflent violemment, charrient des milliers de particules minérales d'une effroyable dangerosité (8d6 pv, contondant, sphère de 50 m de rayon, Vig DD 15 1/2). Le Souffle des lames se lève environ 1d6 fois par heure.
- **Vers de poussière.** Nul ne sait quelles abominations se terrent dans les fonds de la Mer de Poussière mais, en revanche, tous ceux qui ont eu l'occasion de « naviguer » à la surface connaissent les redoutables Vers de poussière et leur tendance à s'attaquer à toute « embarcation ». Pour une raison inconnue, ils ne chassent jamais les féelings, mais il est possible qu'ils en dévorent par inadvertance en fracassant l'embarcation.

Ver de poussière : id. ver pourpre, MM 185, pv 160

Les sœurs Zéphyrs

Les déplacements de vos PJ ne passent pas totalement inaperçus et ils sont rapidement repérés par une « patrouille » de deux Zéphyrs particulièrement facétieux : les sœurs Flaane et Vlaane, qui pensaient ne plus revoir leurs frères enlevés par les Pâles. Elles suivront ainsi les PJ pendant quelque temps avant de prendre contact avec eux, s'amusant de leurs maladresses (qu'elles attribuent à d'hypothétiques mauvais traitements subis chez les Pâles). En revanche, si le groupe est en danger, elles interviendront sans aucune hésitation… Si, au contraire, elles soupçonnent la présence d'intrus (PJ en *invisibilité* ou autres), elles prendront le temps de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un piège des Pâles (stratagèmes, sorts…).

Quoi qu'il en soit, une fois rassurées par l'absence de leurs ennemis héréditaires, elles se présenteront, au détour d'un imposant mausolée, en se précipitant sur les PJ… pour se jeter à leur cou !

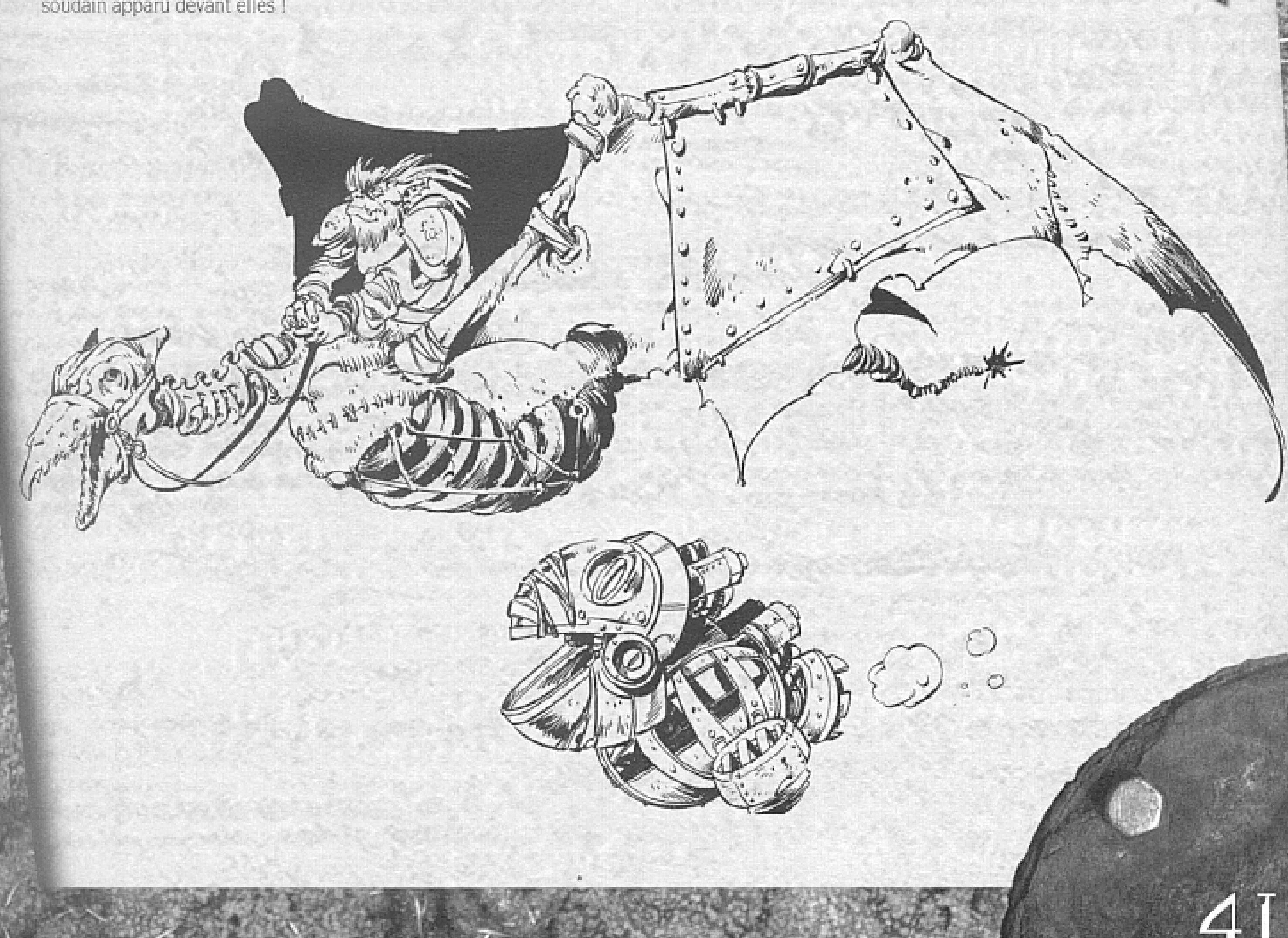
Laissez vos joueurs improviser des réponses crédibles aux questions que les deux sœurs assènent aux PJ : *Comment ça, tu ne te souviens pas de nous ? Les Pâles t'auraient-ils réformé la cervelle ?… Et cette nuit que nous avons partagée au cœur du Cérébrax, ne me dites pas que vous avez tout oublié ?…* Néanmoins, elles ne semblent s'étonner de rien (Ardents et Zéphyrs passant leur temps en canulars de cet ordre…) et, de toute façon, elles désirent les conduire devant le Tétra-Tête, le conseil des quatre sages (un par type de féeling) au cœur du Cérébrax, qui statuera sur leur sort.

À L'OMBRE BLEUTÉE DU CÉRÉBRAX

Il ne reste plus à vos PJ qu'à suivre les deux charmantes créatures qui slaloment quelques minutes entre les mausolées pour se figer, soudain, devant un étrange phénomène : là, devant eux, tendue entre deux titanesques pierres tombales, une curieuse construction bleuâtre, semblable à un nid de guêpes gigantesque ou à un cerveau démesuré, s'étire à plusieurs centaines de mètres de la surface de la mer des rêves-poussière. Voici donc le Cérébrax, l'ultime refuge du peuple féeling : la structure, ni minérale ni métallique, évoque une sorte de cocon composé d'une substance organique gélatineuse accrochant ses pseudopodes dans les interstices minéraux des cénotaphes. Tel est le spectacle, déroutant, que peuvent contempler les féelings… car, pour toute autre créature, de puissantes illusions (niv. 9) dissimulent le Cérébrax derrière l'image inquiétante d'une gigantesque statue prête à s'effondrer. Une précaution qui, jusqu'à ce jour, leur a permis d'échapper aux recherches des Pâles.

La surface bleutée du Cérébrax, tout en circonvolutions, ne semble comporter aucune ouverture identifiable… jusqu'à ce que les deux sœurs, sous les yeux ébahis des PJ, s'engouffrent dans un orifice soudain apparu devant elles !

Ainsi, devant tout féeling s'approchant au contact de l'étrange substance, s'ouvre un tunnel adapté comme si le Cérébrax générait un chemin propre à chacune de ses créatures… Ce phénomène ne se produit que pour les féelings, tout autre être étant condamné à rester à l'extérieur (à moins d'être transporté par un féeling : PJ en *état gazeux* dans une bouteille, etc.).
Chaque tunnel généré est parfaitement lisse et ne présente qu'une seule direction, toute tentative d'agression sur les parois étant soldée par une éjection pure et simple du Cérébrax.
Si par leur attitude, les PJ ont éveillé les soupçons des sœurs Zéphyrs, les parois resteront parfaitement opaques. Dans le cas contraire, tout en s'enfonçant au cœur du Cérébrax, ils apercevront un ballet d'ombres fugitives s'agitant au cœur de pièces insolites devant de curieux objets impossibles à identifier.
Les PJ débouchent rapidement dans une même et unique pièce vide qui se modèle à leurs dimensions au fur et à mesure de leur arrivée, tandis que les parois émettent de curieux pseudopodes formant un mobilier rudimentaire



exhalant une tiédeur animale. Bientôt arrive le conseil du Tétra-Tête : quatre féelings vénérables aux longues barbes blanches. Le dialogue débute sans plus de cérémonie et devrait rapidement tourner autour de la question « où est Nostromo ? ». Et là, surprise : le Grand cardinal n'a jamais été enlevé par les féelings ! En fait, d'après leurs renseignements, il se trouverait actuellement quelque part au cœur d'Horlogion, la cité des Pâles (et plus exactement, cher MJ, entre les mains expertes du sinistre Mörs Slash, le Maître des Aveux de Pandora !). À peine cette révélation vient-elle de tomber, que…

Attaque surprise !

Action « Assaut brutal » / Tomb Raider 3 : galaxy bounce. *Étouffés par les murs qui vous entourent, vous parviennent soudain, de l'extérieur, les clameurs d'un combat : détonations, cris de guerre, puis le fracas des armes et le souffle des sortilèges… Une plainte primale vient alors vriller votre cerveau tandis, qu'autour de vous, la structure tout entière est secouée de convulsions : le Cérébrax se cabre sous les assauts et prépare ses troupes à la contre-attaque… Subitement, les parois deviennent transparentes et se figent en un matériau cristallin solide. À l'extérieur, une horde de Pâles montés dans des engins volants bombarde sans relâche le Cérébrax. Des groupes de Zéphyrs et d'Ardents se portent au combat, mais beaucoup sont capturés par des insectes-golems d'une rapidité foudroyante… Quand soudain, une sorte de bulle se forme autour de vous et vous êtes éjectés, à grande vitesse, au beau milieu des combats tandis que, derrière vous, le Cérébrax explose en milliards de particules bleutées…*

Les Pâles sont une cinquantaine, montés à bord de vingt-cinq planeurs étranges construits dans des squelettes d'animaux, les Nécroplans. Ils ne poursuivent qu'un seul objectif : capturer un maximum de féelings. Pour cela, ils disposent d'une invention redoutable : les gobeurs, de larges insectes artificiels dotés d'une mâchoire d'acier démesurée et d'un abdomen ailé translucide servant de cage. Enfin, chaque Pâle est équipé d'armes « mécamagiques » : poing de Pandore ou crachemort (toutes ces inventions sont décrites plus loin).
Cette attaque a été soigneusement préparée et se déroule sous les ordres de quatre Illuminatis (les chefs des Pâles), dont le redoutable Egör-Gör, grand chasseur de féelings devant l'éternel. Les féelings, qui ne sont qu'une vingtaine actuellement présents sur place (6 Zéphyrs, 3 Ardents, 9 Pleureux, 2 Débonnains), vont se disperser ou se faire capturer rapidement.

Multipliez les courses-poursuites en plein ciel entre les constructions titanesques et les effondrements soudains, utilisez les ressources d'un plongeon dans la mer des rêves-poussière pour attirer un Pâle entre les mâchoires d'un ver de poussière… Les féelings font tout leur possible pour éviter d'être capturés : ainsi Zéphyrs et Ardents montent-ils au contact direct pour couvrir la fuite des Pleureux et Débonnains. Vos PJ restent entièrement libres de s'engager ou non dans les combats mais gobeurs et Pâles se chargeront d'impliquer les plus timorés d'entre eux !

- **Pâle (45) :** gobelours, MM 105, pv 16
- **Illuminati (5) :** gobelours Guerrier 6/Adepte 4, pv 90
- **Gobeur (12)** : pv 10

Quelques explications…

À ce stade, les PJ devraient comprendre qu'ils ont été manipulés par les Pâles (tout comme les Néo-Académistes d'ailleurs) et qu'ils ont servi de « taupes » pour localiser les féelings…
Les Pâles, dès leur rencontre avec Œphris, avaient compris tout le parti qu'ils pourraient tirer du *remplaceur*. Néanmoins, jusqu'à l'arrivée providentielle des PJ, Œphris refusait toute intervention. Les PJ ont ainsi été, à leur corps défendant, les jouets des Pâles, qui ont utilisé divers systèmes de scrutation pour les pister. En fonction de leurs exploits, la situation se résume ainsi :
• Tous ceux qui ont échappé aux griffes de la horde se retrouvent quelque part au milieu de la Mer de Poussière, à l'abri de l'anfractuosité minérale d'un tombeau encore stable. Ils sont accompagnés des Sœurs Zéphyrs qui n'ont pas quitté d'une semelle leurs *chers et tendres*. Que les PJ leur révèlent ou non leur identité réelle (elles se doutent fortement que quelque chose « cloche » mais devant leurs exploits, leur accordent une confiance relative), ces dernières expliquent que le Cérébrax a volontairement provoqué sa propre explosion afin d'éjecter le plus loin possible les féelings. Cette étrange structure se reconstituera lentement, quelque part au sein du Cinquième Cercle et enverra alors un appel télépathique pour que la nation féeling puisse le retrouver. En revanche, elles s'inquiètent du devenir des féelings prisonniers et proposent de se rendre au cœur de la cité Pâle pour tenter de les libérer.
• Si certains PJ restent au campement des Néo-Académistes, l'émissaire Pâle drogue les réserves d'eau, et ils subissent ensuite une attaque similaire. Tous les prisonniers (dont éventuellement Clyve, Œphris et Kalisto) sont conduits à Horlogion. Les autres seront repérés par leurs camarades féelings… Le *remplaceur*, quant à lui, a été soigneusement démonté et enlevé, avec les corps des PJ ! Toutes les pistes semblent donc converger vers la cité des Pâles…

- **Diktat Fey Horg, Illuminati :** Guerrier 6/Adepte 4, pv 90

La cité des mécaniques étranges

Située sur l'aplomb vertigineux de la faille qui sépare les Cinquième et Sixième Cercles, Horlogion étire sa verticale silhouette vers l'éternelle nuit d'Oblivion. La cité des Pâles, entièrement composée de métal, est probablement l'un des lieux les plus surprenants de la Terre des Chimères : unique ville véritable du continent, elle abrite la société la plus organisée et la plus élaborée d'Oblivion.

• **La Ville Verticale.** Horlogion est bâtie au sein d'une titanesque « Tour de Babel » d'acier, initialement creuse et culminant à quelques centaines de mètres ! Ainsi, de l'extérieur, on ne peut voir que les fantastiques parois métalliques tendues vers le ciel où s'ouvrent, à mi-hauteur de l'édifice, d'imposantes arches rivetées laissant entrevoir les silhouettes torturées de la ville noyée de vapeurs... Enchâssée dans le « tube » de la tour originelle, Horlogion se distribue sur trois niveaux principaux : le niveau III, totalement aveugle et sur lequel repose l'ensemble, est le domaine de la mythique Pandora où seuls pénètrent les membres du Korum ; le niveau II, composé des laboratoires d'expérimentations de mécamagie est le territoire exclusif des *Illuminati*, ceux qui ont passé le Jugement des Lames et enfin le niveau I, qui comprend la cité elle-même, un enchevêtrement de terrasses, paliers et plates-formes métalliques où reposent de rudimentaires constructions anguleuses oxydées par les vapeurs acides qui suintent du moindre interstice...

• **Une et Multiple.** Mais Horlogion est bien plus que tout cela encore. En effet, derrière chacun des murs principaux de la ville, chaque plancher, chaque passerelle, se dissimule un complexe enchevêtrement de vérins, de pistons et de rouages, suintant de graisse et de vapeur et qui, sur les ordres de Pandora, peuvent en quelques minutes modifier radicalement une habitation, un quartier tout entier. Ces changements, parfois radicaux, s'appellent les Réformes. Ainsi, sous l'influence d'une Réforme, disparaît subitement telle ou telle échoppe, pour laisser apparaître un square ou une caserne de Régulateurs, la milice de la ville.

Ce décor en perpétuelle mutation donne l'impression d'être un gigantesque jouet divin secoué par le fracas de ses mécanismes et noyé du Vap, cette vapeur acide, générée par ses propres engrenages et qui décolore rapidement l'épiderme des Pâles.

• **Bruits et fumées.** Lorsque l'on pénètre dans l'enceinte de la Cité-Tour, éclairée par les lueurs de centaines de lanternes-onirides, on reste frappé par le véritable vertige de sons et de fracas qui règne en ces lieux, ricochant en échos multiples sur toutes les cloisons : chuintement des pistons, frottement du métal, et surtout, vociférations des Hurleurs publics, un système de tubes acoustiques utilisés pour communiquer d'un endroit à un autre...

• **Poings de Pandore et autres inventions.** Les Pâles sont réputés pour l'ingéniosité de leurs inventions qu'ils échangent, parfois, avec quelque clan de passage contre des blocs d'oniriôm brut qu'ils livrent immédiatement aux doigts experts de leur « déesse », Pandora. La plupart des créations Pâles fonctionnent grâce à une unique source d'énergie : le féeling ! En effet, les *Illuminatis* du Niveau II ont mis au point une technique qui permet d'extraire l'énergie magique qui coule dans les veines des féelings : l'Ex-Sens. Ainsi, les poings de Pandore, sorte de gant de cuivre que l'on enfile sur l'avant-bras, utilisent des « cartouches » remplies d'Ex-Sens dont les effets sont aussi variés que les races de féelings. Sur le même principe, en plus puissant, les crachemorts sont des « lance-flammes » reliés à une cage-à-dos où s'étiole progressivement un féeling peu à peu vidé de son énergie. Enfin, les nécroplans sont des planeurs chevauchés par les Pâles, construits autour d'un squelette de créature aérienne (ptérodactyle, chauve-souris géante...) et dont la cage thoracique a été transformée en cage à féeling, vampirisant son énergie pour se propulser.

— **Poing de Pandore** : dégâts 1d8 feu (Ardent), froid (Pleureux), foudre (Zéphyr) ou perforant (Débonnain), 20/x3 critique, facteur de portée 10 m, poids 1,5 kg, nombre d'utilisations 10 par cartouche. L'Ex-Sens d'un féeling entier produit 3 cartouches. Il faut 1 round pour changer de cartouche.

— **Crachemort** : dégâts 3d6 (id.), portée 30 m, poids 5 kg, nombre d'utilisations 10, avec l'Ex-Sens d'un féeling entier dans la cage-à-dos.

— **Nécroplan** : solidité 5, pr 30, casser DD 18, CA 15, VD vol (moyenne) 30–100 m (18–60 km/h), temps d'utilisation 100 heures, avec l'Ex-Sens d'un féeling Zéphyr entier dans la cage thoracique. Pilotage : Dextérité (ou Profession/pilote de nécroplan).

• **Vie courante.** Pour le reste, la vie ressemble à celle d'une ville d'importance moyenne où les enfants courent dans des squares métalliques en respirant le « Vap » sous l'œil attentif des gardes animés, répandus chez les plus riches et utilisées comme serviteurs. Cultures de fungi, élevages de chauves-souris et rats géants fleurissent partout (« *Goûtez notre fameux Rat-burger* ! »). Enfin, entre les marchés aux esclaves (« *Bien plus fragiles que les Gardes Animés, mais tellement plus choux* ! ») et les concours de bilbocrêve (une sorte de bilboquet où une créature de petite taille remplace la boule), on trouve de nombreux onirides ordinaires dont la plupart ont été créés par Pandora...

• **Garde animé :** MM 93, pv 82

Quand on arrive en ville...

À présent, c'est à vos PJ de jouer : vous avez posé le décor, ils connaissent leur objectif, à eux de faire preuve d'initiatives s'ils veulent découvrir le lieu de séquestration de Nostromo et, éventuellement, l'endroit où sont retenus leurs amis Néo-Académistes, voire leurs corps et équipements.

Il est impossible de prévoir comment les PJ vont s'introduire dans la cité (discrètement par les canalisations ? Sous forme de féelings ? En se faisant passer pour des esclaves ?...). Voici, cependant, les renseignements qu'ils peuvent glaner dans la ville, au fil des péripéties.

Renseignements faciles (écouter une conversation dans une auberge, un lieu public...). Une grande inquiétude a gagné les milieux populaires depuis le *Jour du Grand Éclair Blanc* : « *C'est le Ciel qui se déchire, comme je vous le dis... Encore un coup de ces sales féelings, pour sûr...* ». Et la délégation partie enquêter sur le phénomène n'a jamais rendu ses conclusions. On sait juste qu'elle est revenue avec un *étranger* (Nostromo) qui a été immédiatement conduit *en sécurité*.

Mais, depuis quelques heures, la bière des nuées coule à flot dans les S.S.A.C : en effet, une victoire décisive a été remportée sur

les féelings avec la destruction totale de leur immonde repaire et la capture de leurs leaders et d'alliés mystérieux. On murmure même qu'une séance de torture puis de crémation publique aura lieu dans deux jours, face au *Jugement des Lames*.

Renseignements difficiles (provoquer une conversation, engager un dialogue auprès des Régulateurs). Tous les prisonniers ont été conduits dans les niveaux inférieurs, le domaine des Illuminatis, ceux qui ont triomphé du Jugement des Lames et qui bénéficient de la proximité de la « déesse » Pandora. Par ailleurs, un groupe d'esclaves triés sur le volet aura l'insigne honneur, la veille, de nettoyer le mortel dispositif du Jugement : un excellent moyen de s'approcher, voire de s'introduire dans les niveaux inférieurs...

Renseignements très difficiles (utilisation de la magie, extorsion des informations). L'*étranger* d'Outremonde, après un bref passage entre les mains du Maître des Aveux, a été livré à Pandora. Il serait en effet susceptible de disposer d'informations qui permettraient de conquérir Oblivion. Enfin, une étrange machine confisquée aux traîtres de la Néo-Académie (le *remplaceur*) a été remontée, à fin d'études, dans l'un des laboratoires des Illuminatis.

Assortiments à la vapeur

Vos PJ brûlent de découvrir les aspects d'Horlogion ? Voici quelques péripéties pour pimenter l'action : Chaud devant !

La Main dans l'S.S.A.C. Le meilleur endroit pour récolter des informations (plus ou moins fiables) est, sans conteste, l'une des Saintes et Stables Auberges Communautaires qui dispensent la célèbre et redoutable bière des nuées (Vig DD 12 pour chaque chope, sinon étourdi 10 mn, GdM 84). Les esclaves y sont interdits, l'ambiance y est « virile », riche en défis et paris stupides (qui finissent très souvent en duel à coup de poings de Pandore). Si les PJ sont sous forme de féelings, ils ont intérêt à se dissimuler : les S.S.A.C fourmillent de mixeurs, une forme de gobeur qui broie ses victimes dont le sang est ensuite servi au comptoir. De plus, l'apparition de féelings provoquera l'appel des Nettoyeurs, les spécialistes de la capture et de l'élimination des parasites.

Les Nettoyeurs. Organisés en escadrille de quatre Pâles montés sur des nécroplans sillonnant sans cesse la ville, les Nettoyeurs sont officiellement chargés de la capture et de l'éradication des féelings. Ils jouissent d'un prestige et d'une impunité dont ils usent et abusent pour raser à grande vitesse les habitations et effrayer les passants. Des PJ astucieux pourraient tenter de neutraliser une escadrille et de prendre sa place. Des PJ féelings seraient avisés de les éviter... sinon, organisez une course-poursuite à cent à l'heure dans la vapeur et les constructions de la ville, au milieu des Pâles affolés.

Duel aux poings de Pandore. Les Régulateurs, la milice omniprésente des Pâles, aiment parader, d'un air supérieur, au milieu des terrasses encombrées. Ils sont d'une susceptibilité imprévisible et provoquent des duels dès qu'ils se sentent offensés. Ils défient notamment les étrangers, voire des esclaves, avant de leur fournir une arme (souvent défaillante : 50% d'échec). Si le duel tourne mal, ils appellent des renforts et embarquent tout le monde pour les confier aux Illuminatis.

HORLOGION
Type : ville importante.
Limite financière (en équivalent Plan Primaire) : 2.500 po
Population adulte : 2.500
Richesse globale : 1.000.000 + po
Capitaine de la Garde : Le Premier Régulateur Kronos (Guerrier 13)
Gardes à plein temps : 250 Régulateurs (gobelours), unité aérienne de 50 Nettoyeurs (gobelours pilotes de Nécroplans)
Conscription possible : 1.000 Pâles
Forme de gouvernement : Loyale Mauvais, dictature idéologique basée sur le culte de Pandora et le respect aveugle du Korum et de ses Réformes.

PERSONNALITÉS :
Gouvernement : Le Korum des Cinq Diktats (5 Illuminatis Gue 6/Adp 4, dont Jey Horg, LM), reçoit ses instructions de Pandora et les transmet aux Régulateurs, chargés d'administrer la cité.
Clergé : Les Illuminatis (15 Gue 6/Adp 4, LM), menés par Fyat-Lux l'Immaculé (Adp 16, LN) prêchent le culte obligatoire des Saintes Réformes.
Autres : Le puissant Klang-Kam'Bell (5 frères, Exp 7, NM) qui a verrouillé le commerce des Auberges en créant les Saintes et Stables Auberges Communautaires (les S.S.A.C) autour d'un slogan imparable : Notre Force ? Avoir traversé plus de 1.000 Réformes ; Egór-Gór (Illuminati, CM), le redoutable Exterminateur de féelings et parasites en tout genre ; Furya Fenkiss, marchande d'esclaves (Roub 8, CN), le Concepteur Engrenanga, maître des mécamages (Mag 13, CM) ; Mak Domal, grand cuisinier et éleveur de rats géants (Exp 5, NN).
Répartition des races : 88% de Pâles, 9% d'esclaves (toutes races), 2% de voyageurs de passage, 1% de féelings (prisonniers).

Le marché aux esclaves. Installé sur une vaste terrasse, c'est le lieu où la vie des créatures extérieures à la ville s'échange contre des onirides ordinaires (O3 p.49) ou denrées de luxe. Les PJ peuvent tenter de s'y faire engager pour avoir l'honneur de nettoyer les lames du Jugement et ainsi atteindre le niveau inférieur... Une mégère richissime pourrait aussi acquérir ces *adoraaâables créaatures* et leur imposer diverses tâches (chasse aux rats géants ?) avant de leur octroyer quelques privilèges...

Attention, Réforme en cours ! Soudain, les Hurleurs publics vocifèrent une alerte. Dans un fracas de métal et de jets de Vap, le quartier où déambulent les PJ est secoué par une Réforme ! En quelques secondes, les parois se replient sur elles-mêmes, enfermant tout ce qui s'y trouve dans un cube de métal de 50 cm (Réf DD 15 pour s'échapper, –1 par round successif, 5d6 par échec). Ah, les joies des Habitations à Largeurs Mobiles !

Exécution capitale. Dans 48 heures, tous ceux qui ont été capturés lors de l'assaut sur le Cérébrax (y compris les corps inanimés des PJ dont l'esprit a été transféré dans un féeling) seront torturés et brûlés en place publique sous la garde de 15 Régulateurs. Pour les PJ, c'est le moment d'organiser une évasion dans le plus pur style de Robin des Bois...

Le Jugement des Lames

La piste de Nostromo conduit peu à peu les PJ vers le niveau II, le domaine des Illuminatis qui élaborent les inventions d'Horlogion. Or, y pénétrer est presque impossible (murs de métal renforcés par magie, pièges mécaniques et magiques de FP 5 à 15). Cependant, devenir Illuminati est un privilège qui se conquiert de haute lutte grâce au Jugement des Lames, une épreuve sanglante et aussi un véritable « sport national ».
En effet, à la jonction des niveaux I et II, un large tunnel d'acier forme un gigantesque cercle autour de la ville. Il est découpé en cinq tronçons par d'impressionnantes « portes » composées de lames acérées se refermant comme des diaphragmes. Sous les regards de la foule, le candidat à *l'Illumination* doit piloter un Nécroplan dans ce tunnel circulaire et réussir à franchir les cinq portes sans s'arrêter, alors qu'elles changent de diamètre (celui qui ne parvient qu'à en franchir trois peut néanmoins rejoindre le corps des Régulateurs). Le dispositif fonctionne une fois par jour, et certains viennent régulièrement s'entraîner.

Pour chaque porte, il faut réussir un jet de Pilotage de Nécroplan ou Dextérité DD 10+1d10, et encaisser 6d6 pv en cas d'échec (pas de JdS). En outre, un jet de vapeur (malus de circonstance –2), une bourrasque soudaine (Équilibre DD 12 ou arrêt du Nécroplan), une nuée de chauves-souris (MM 195) ou des spectateurs inconscients (jets de détritus !) peuvent compliquer l'épreuve à loisir...Pour ce sport d'illuminés, utilisez bien sûr **Action ultraviolente / Tomb Raider 10 : Illuminati !**

Tenter le Jugement des Lames quand on n'est pas un Pâle demande quelques tractations (Diplomatie, Intimidation...). Mais réussir permet de conquérir le respect des Pâles et de pénétrer dans le niveau II.
Enfin, des PJ sous forme de féelings peuvent aussi tenter de s'aventurer dans le complexe de canalisations qui fourmillent de gobeurs et dont le dernier tronçon ressemble à s'y méprendre... au Jugement des Lames (quatre « ventilateurs » acérés barrant le passage : utilisez les mêmes règles que précédemment).

Dans la lumière artificielle

Ainsi, l'histoire de tous vos PJ devrait converger vers le niveau II.
• Si certains PJ ont été capturés (corps/équipements), ils sont enfermés dans l'une des cinq geôles hermétiques qui occupent la moitié du niveau, avec une vingtaine de féelings paralysés, en attente d'être transformés en Ex-Sens par les redoutables machines des Pâles (retour à l'option « Robin des Bois », plus haut).
• Si les PJ sortent victorieux du Jugement des Lames, ils sont directement conduits devant Pandora, au niveau III.
• Si les PJ arrivent illégalement, ils débouchent au cœur de l'une des *Unités de Production et de Recherche* où s'affairent les Illuminatis. Ici, dans l'ambiance froide et inquiétante de laboratoires où la vie ne pèse pas bien lourd face au génie de la science, les paillettes des métaux rares confèrent peu à peu aux gobelours un épiderme irisé (d'où leur surnom). Immanquablement, les PJ sont bientôt repérés, et dans les sirènes des Hurleurs publics, quatre Illuminatis menés par Fey Horg les engagent en combat avec leur arme de prédilection : une chaîne cloutée aux reflets irisés.
• Dans les deux derniers cas, toute action est bientôt interrompue par un appel puissant : une mystérieuse voix bitonale demande aux PJ de la rejoindre tandis que, non loin, s'ouvre une lourde porte de bronze. Pandora, déesse de la cité de métal, désire rencontrer ceux qui ont osé braver les Pâles...

La déesse enchaînée

Ambiance « révélations » / TLOTR 9 : many meetings.
Tandis que derrière vous, la lourde porte se referme dans un chuintement mécanique, une lumière froide, d'une pureté surnaturelle, balaye soudain la moindre particule d'obscurité. Devant vous, trônant au centre d'une gigantesque salle voûtée encombrée de poutrelles rivetées, une immonde créature repose au sein d'une machinerie complexe : le corps difforme et monstrueux d'un Dévoreur,

hérissé de milliers de tubulures opalines et de fils métalliques s'enfonçant, dans les parois, vers la cité de métal… Tel un improbable Maître des Marionnettes, Pandora est enchaînée à la ville, elle EST la ville…

Les PJ viennent ainsi de pénétrer au cœur du territoire de Pandora, la « déesse » Dévoreur (MM 49, en version 20 DV, avec pouvoirs magiques étendus à tous ceux d'un ensorceleur). Tout ici est fait d'acier. Même la température, paradoxalement froide, semble vouloir nier la vie. Seuls quelques blocs d'oniriôm apportent des nuances bleutées dans cet univers monochrome…

• Sur les parois, de magnifiques bas-reliefs ciselés dans le métal content l'épopée de la déesse enchaînée. On y découvre que Pandora est la plus ancienne des Francs-Rêveurs (O3 p.49), et qu'elle n'est autre que la créatrice des extraordinaires épées Dames d'Ombre, qui apparaissent dans O1-O2. Mais surtout, les fresques révèlent sa rencontre avec… Azel-Liark en personne, alors que cette noire puissance était encore archiliche, un millénaire auparavant ! Fidèle à son attitude de corruption, Azel-Liark mit Pandora au défi de créer une arme capable de vaincre les dieux. C'est ainsi que la « déesse-Dévoreur » forgea Sépulcre, la plus puissante des Dames d'Ombre, dotée d'un rituel utilisable une seule fois, permettant de vampiriser l'énergie vitale d'un dieu mineur.
Mais alors que Pandora, épuisée par ce titanesque travail, était vulnérable, Azel-Liark vola Sépulcre et vendit la déesse-Dévoreur mourante à ceux qui allaient devenir les Pâles. Alors s'établit une sorte de marché entre la Franc-Rêveuse moribonde et ce peuple d'inventeurs ingénieux…
C'est ainsi, qu'à présent, Pandora est condamnée à produire des onirides pour les Pâles qui, en échange, ont élaboré une machinerie étrange qui la relie à la ville, la maintient en vie et réciproquement… Telle est la malédiction de la déesse enchaînée.

• Tandis que les PJ s'approchent, ils font une autre découverte particulièrement macabre : recroquevillé entre les côtes de l'immonde déesse, Nostromo s'étiole lentement, peu à peu vidé de son essence vitale… Soudain, Pandora s'éveille et s'élève alors, ricochant en échos multiples, une voix étrange, à la fois grave et aiguë, féminine et masculine, une voix bicéphale : «*N'ayez ni crainte ni pitié pour la créature que nous sommes devenus : unis par les caprices de la destinée, nous sommes ce que nous devions être… Maudits à jamais pour avoir permis à l'immonde Azel-Liark d'entamer son ascension : Pandora, il y a 1000 ans en lui forgeant Sépulcre et moi en façonnant l'Apothéose… Le destin a fini par nous unir dans son implacable logique… L'Archonte n'est qu'un suppôt de ce démon et l'Apothéose un leurre… Sachez que tous les croyants mourront. Et que nos mondes seront anéantis. Priez vos dieux vantards, car leurs heures sont comptées. Il n'est plus guère d'espoir, à présent… À moins de détruire la Bête en son nid : Sereniti Sanctum…*

Nostromo-Pandora achève son discours en donnant aux PJ un étrange instrument, la Conque Astrale de Nostromo. Un ancien cadeau de l'Archonte, et un moyen unique, selon elle, de rejoindre… la citadelle secrète de Sereniti Sanctum, berceau de Logrus Lherne ! « *Allez, et vengez-nous, car Azel-Liark mènera la terre et les cieux à leur perte* » conclut la créature, avant de retomber dans un coma mélancolique…

Les PJ sont maintenant libres de rentrer chez eux, et surtout, ils ont acquis une pièce maîtresse qui va leur permettre d'attaquer là où l'Archonte ne les attend pas… Sur l'échiquier de la légende, les PJ viennent de faire une prise décisive !
Le temps de réintégrer leurs corps, si ce n'était déjà fait, et ils font face à l'Œil d'Éther. Clyve l'Aboyeur les serre dans ses bras puissants et leur adresse un dernier adieu. Puis ils s'engouffrent dans les vents de l'Éther…



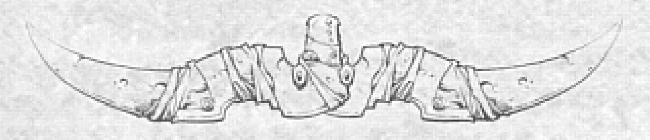
Épisode 9 : Totale apothéose !

« Trois mortels, un seul destin… »
Clyve l'Aboyeur — *Héros et figures emblématiques d'Outremonde*

Un verre de vin à la main, l'Archonte Logrus Lherne contemple le pitoyable spectacle qui lui fait face. Lui, le bâtard rejeté, lui, le *moitié-de-céleste*, regarde tranquillement le vieil archon canin qu'il a crucifié dans sa salle du trône et qui se vide lentement de son sang… « *Alors cher père, que penses-tu de tout cela* ? lance l'Archonte, dédaigneux. *Bientôt, mon dieu surpassera les tiens.* TOUS *les tiens. Quant à moi, je serais un Seigneur de la Négation : sur mon ordre, les légions de non-morts écraseront les royaumes de la terre* ! *Et cela sera mon œuvre, tu entends* ! MON ŒUVRE… »

Dans la lueur grasse de centaines de bougies, le Faucheur de Crâne se tient à genoux devant un cercueil de verre. Jadis, ce guerrier impitoyable fut un fier paladin. On l'appelait Malathor. Jadis, il avait un jeune fils. Aujourd'hui, c'est un cadavre chétif dans un cercueil de verre… La voix du Faucheur, étranglée par l'émotion, est comme un torrent de pierre « *Bientôt, mon fils… Nous serons à jamais réunis. Bientôt…* »

Accoudée au balcon de ses appartements sculptés au cœur d'un chêne millénaire, Lorien Gayle s'imprègne tout entière de ce nouveau jour qui éclot. Elle respire profondément, comme si elle cherchait à aspirer toute l'énergie vitale de l'extraordinaire canopée qui s'étend à perte de vue. Elle sait, qu'aujourd'hui, elle et les Compagnons de l'Aube, vont devoir convaincre la souveraine du peuple elfique de dresser ses armées contre l'Apothéose. Il est trop tard pour reculer. Ce sera l'Ombre contre la Lumière, le Mensonge contre la Vérité !



Le Conseil extraordinaire

Peu après leur retour d'Oblivion, les PJ aperçoivent une escouade d'hippogriffes. Ce sont des chevaliers elfes, envoyés par Lorien pour les ramener à bride abattue jusqu'au palais de leur reine.

Les heures suivantes ne sont qu'une longue course au-dessus des paysages de l'Empire et se terminent au cœur des profondes forêts elfiques. Là, au faîte d'un arbre millénaire accueillant un somptueux palais en bois de rose, les PJ sont reçus par la reine, entourée de ses conseillers, de la Dame de l'Aube et de divers plénipotentiaires de l'Empire (c'est le moment de rassembler tous vos PNJ d'envergure : la duchesse Balthus, Maître Fargo, cf. O3 p.9). La reine déclare alors solennellement ouvert le Conseil extraordinaire des royaumes… et place les PJ au centre du débat.

L'heure est venue de se montrer diplomate. Les PJ, considérés comme les agents du Premier Questeur d'Elhonna, doivent répondre à une question simple : pourquoi entrer en guerre contre le culte de Justicaar ?

Pour simuler ce débat, une fois n'est pas coutume, vous pouvez séparer vos joueurs en deux camps : les uns jouent les PJ, les autres leurs détracteurs. Demandez aux « détracteurs » d'être d'une mauvaise foi sans borne et de résister à tout argument. Aux PJ de se débrouiller avec les éléments dont ils disposent. Laissez le débat chauffer pendant vingt à trente minutes : chaque fois qu'un camp développe brillamment un argument, accordez-lui 1 point. À la fin, faites le total des points pour chaque camp : le résultat correspond au bonus à accorder à deux jets opposés de Diplomatie (en prenant la moyenne du score de Diplomatie des PJ, contre un score de 15 pour leurs détracteurs).

Si le camp « PJ » perd, Lorien finit par convaincre les elfes d'entrer en guerre, mais contre l'avis de tous : les PJ ne sont pas blanchis de leurs « crimes » et ils continueront d'être traqués dans divers pays.

Si les PJ sont convaincants, ils sont portés en triomphe et conquièrent le statut de héros de l'Empire ! Où qu'ils aillent, chez leurs alliés, les Compagnons de l'Aube seront accueillis avec grand respect. En outre, l'armée elfique bénéficie désormais d'un soutien matériel et logistique important.

Les préparatifs de guerre battent déjà leur plein : la Dame de l'Aube a fait armer en hâte une flotte de vingt gondolfières (l'Arpenteur des Vents, créateur des vaisseaux dans O1, a transmis son savoir à ses frères elfiques). Épaulée par une armée terrestre comprenant elfes et peuplades alliées (si les PJ les ont convaincus), la flotte aérienne met alors le cap sur la Faille des Titans : un canyon proche de la capitale d'Anthéone, où les espions prétendent que l'Apothéose doit avoir lieu.

Aux PJ est assignée la mission de se rendre à Sereniti Sanctum « *Vous avez pris l'Archonte de vitesse*, s'enflamme Lorien, *il faut en profiter. Frappez là où il ne l'attend pas, révélez-nous ses secrets, que nous ayons une chance de l'affronter à armes égales !* ».

Lorien remet alors aux PJ l'inestimable *amulette de refuge d'Elhonna* (cf. Annexes). « *Lorsque votre but sera atteint, brisez là pour vous transporter jusqu'à nous. Allez, et soyez vainqueurs, l'Apothéose sera là dans quelques jours !* »

Le vaisseau du diable

Lorsque les PJ sont prêts à partir, ils soufflent dans la Conque Astrale de Nostromo, et... **Ambiance « chœurs démoniaques » / TLOTR, 12 : a journey in the dark.** *L'appel de la conque semble déchirer l'espace. Le paysage devant vous s'efface, remplacé par un brouillard argenté. Improbable océan où s'enroulent des vagues de brumes. Et bientôt approche... un vaisseau fantôme. Sa coque, flottant dans les airs, est taillée dans une pierre inconnue veinée de noir. Ses voiles sont tressées de chaînes acérées, cliquetant dans le vent. La proue figure une gigantesque tête de démon, ornée du mot « Sanctum » en langage infernal. D'immondes silhouettes claudicantes s'approchent alors du bastingage et vous jettent une échelle de maillons d'acier, en vous invitant à monter...*

La conque a appelé le Sanctum : un vaisseau-passeur qui fait la navette entre le Plan Primaire et les profondeurs du Plan Astral !

Le Sanctum est manœuvré par un équipage de six diables Kytons, les « seigneurs des chaînes ». Il suffit de leur demander de se rendre à Sereniti Sanctum pour qu'ils s'exécutent. Ils sont asservis et ne peuvent pas s'attaquer aux PJ... en principe. Car, si les passagers sur le pont bénéficient d'un *sanctuaire* et d'un *protection contre le Mal*, en revanche ces protections cessent dans la cale.

Les Kytons, diaboliquement pervers, pousseront les PJ à s'intéresser à l'intérieur du vaisseau (*« Restez ici : l'Archonte, notre maître, a interdit d'explorer les mystères du navire... »*).

— Si les PJ descendent dans la cale en trompant la vigilance des Kytons (sorts, diversion), ils découvrent une salle titanesque, mais vide. Un jet de Fouille DD 12 révèle des rayures sur le sol et des fragments d'oniriôm : un énorme objet se tenait ici il y a peu (un golem-dragon d'oniriôm).

— Dans un coin gît la carcasse d'une armure étrange : un Exosquelette de transport, conçu par Nostromo pour soulever de lourdes charges (il a servi à tirer le golem inanimé). C'est une armature d'acier, ornée de runes, bardée de rouages et de pistons, qui peut être « clipée » sur un corps de taille M. Caractéristiques mécaniques : idem Harnois (MdJ 104), For+8, Dex +2, non cumulables avec d'autres bonus, confère le don Attaque en puissance, fonctionne encore 27 rounds (« *on/off* » à volonté), puis cesse définitivement.

— Partout, de longues chaînes d'arrimage suspendues au plafond se balancent dans le vide. Si les Kytons ont repéré les PJ, ils font semblant de ne rien voir et 1d6 d'entre eux descendent leur tendre une embuscade. Ils animent alors les chaînes pour transformer la cale en déluge d'acier infernal !

Quoi qu'il arrive, un Kyton asservi demeurera sur le pont pour manœuvrer le vaisseau de pierre jusqu'à bon port.

- **Diables Kytons (6)** : MM 51, pv 44

Le Plan Astral, en quelques mots...

En attendant la traduction du Manual of the Planes (Asmodée, Novembre 2002), sachez que le Plan Astral est un plan de transition reliant la plupart des univers. Il est le lieu où voyagent les âmes, il est partout et nulle part. Physiquement, c'est un espace infini, allant d'une couleur argentée à un bleu nuit profond, où se déroulent lentement de formidables brumes scintillantes évoquant les galaxies... Il n'y a ni pesanteur ni haut ni bas. C'est un plan figé pour l'éternité : on peut y respirer, mais le vieillissement, la faim, la soif et la régénération naturelle des blessures n'y ont pas cours. Enfin, c'est un lieu extraordinaire où la magie s'exprime sans contrainte (tout sort ou pouvoir magique est considéré comme une Incantation rapide). Ici ont lieu de formidables tempêtes psychiques, des citadelles s'élèvent sur des rochers mouvants, des navires hantés chassent les baleines astrales, et les gigantesques corps de pierre des dieux morts flottent à jamais !

Sereniti Sanctum

Le voyage dure apparemment quelques heures (bien plus en réalité, car le temps ici est aléatoire). Profitez-en pour distiller les renseignements de l'encadré ci-contre, tandis que les PJ, debout sur le pont où règne une pesanteur artificielle, contemplent de loin les merveilles de ce plan étrange : rochers flottants, tempêtes « figées », banc de baleines astrales, etc.

Ambiance « spectacle extatique » / Dracula, 14 : ascension, à enchaîner avec **« révélation hideuse » / Dracula, 15 : end credits...** *Alors que le vaisseau de pierre vogue dans le scintillement du Plan Astral, une silhouette noire vient barrer l'horizon... Un étrange astéroïde qui grandit... grandit... et devient... une statue de marbre... de plusieurs kilomètres de long ! C'est le corps gigantesque de l'un de ces dieux morts... Tout ce qui reste de la puissance d'une divinité disparue, flottant à jamais dans le silence sombre... La statue vient remplir votre champ de vision, et vous apercevez la plaie béante dans sa poitrine, tel un portail immense, dans laquelle s'engage bientôt votre navire... Et une évidence terrible s'impose soudain à vous : ce corps, c'est... celui du dieu Justicaar, assassiné par Azel-Liark voilà plus de mille ans !*

Ce « corps fossile » de Justicaar, aujourd'hui érodé et couvert de mousses, est apparu dans l'Astral après que le dieu a été assassiné. Guidés par la volonté impie d'Azel-Liark, les Archontes successifs ont bâti ici une incroyable retraite secrète, puisant dans les forces résiduelles du dieu mort. Eux seuls, au cours du dernier millénaire, ont eu connaissance de la double nature de Justicaar/Azel-Liark, et l'ont servi fidèlement. Personne n'a partagé leur secret, même s'ils ont parfois amené certains de leurs serviteurs sur Sereniti Sanctum.

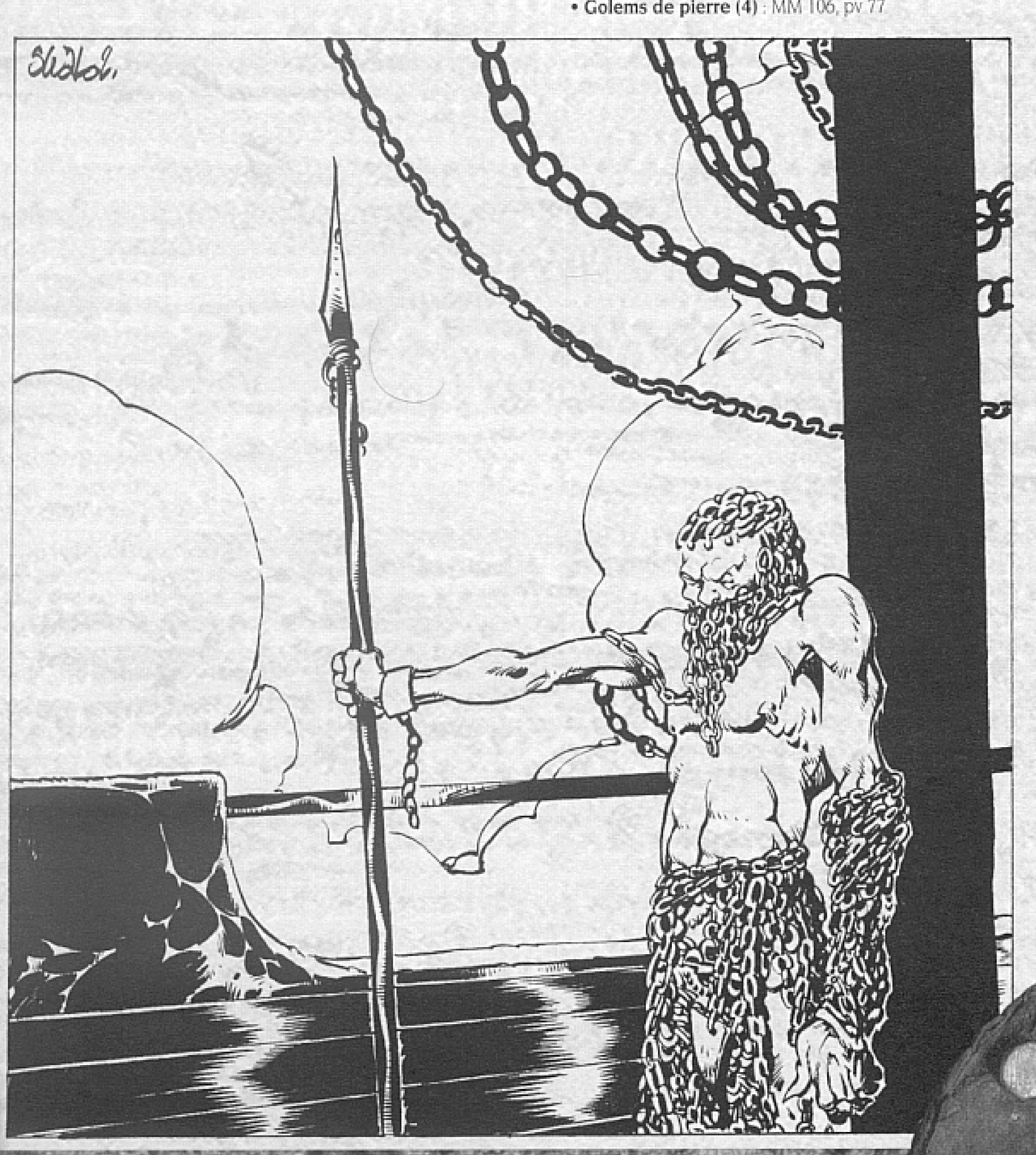
LES HALLS DES GÉANTS (H)

Le vaisseau de pierre s'arrime dans un hall titanesque. De part et d'autre s'élèvent des statues de marbre noir de plusieurs dizaines de mètres de haut : les Archontes de l'Ordre, sculptés pour l'éternité !

La retraite millénaire de Sereniti Sanctum est bâtie dans une pierre dotée des mêmes résistances aux sorts que Coralyne Qorn. Le hall d'arrimage n'accueille pas d'autre navire et s'ouvre sur la zone des entrepôts. Toutes les salles ont été taillées à des dimensions démesurées (20–30 m de haut), par des golems.

• **H1. Halls de stockage.** On y trouve divers vestiges, œuvres d'art pillées par l'Ordre et mécaniques étranges, recouvertes par la poussière des siècles. Quiconque touche un mécanisme a 10% de chances de déclencher un effet magique aléatoire (table des parchemins puissants, GdM 182). Il y a également 10%/mn de rencontrer l'un des quatre golems de pierre qui gardent la forteresse : ils ont des corps d'archanges surmontés de crânes de liches.

• **Golems de pierre (4)** : MM 106, pv 77

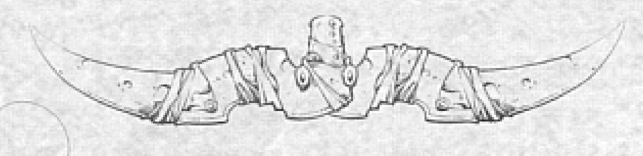


• **H2. Hall des expérimentations.** Un exosquelette (autonomie 34 rounds), identique à celui du navire des Kytons, trône dans ce laboratoire plus récent. 30%/mn d'y rencontrer un golem.

• **H3. Hall des miasmes.** Nourries par les énergies résiduelles du « corps » de Justicaar, diverses mousses et vases se sont développées ici, transformant ce gigantesque hall en forêt de champignons géants. Les PJ ont 10%/mn d'y rencontrer une vase : 1d6 : 1–2 : deux cubes gélatineux, 3–4 : trois vases grises, 5 : une gelée ocre, 6 : un pouding noir (MM 182). Les vases sont liées par un enchantement qui les empêche de sortir. C'est le « jardin secret » de la liche Mater Tenebrarum. Elle y a caché son phylactère (un crâne de diamant de 50.000 po) et un splendide *recueil de sorts inépuisables* dans un coffre protégé contre l'acide… à l'intérieur du corps du pouding noir !

• **H4. Hall des forges.** C'est l'antre de Mater Tenebrarum, une liche qui sert Logrus Lherne et forge les armures maudites des Enfermés. En entendant le vaisseau arriver, elle s'est préparée au combat et positionnée… dans le corps d'un cube gélatineux, parmi d'autres innocents squelettes ! Sa tactique favorite est d'incanter en silence et immobile, sans que les PJ comprennent d'où cela provient. Même repérée, elle utilisera « l'armure naturelle » offerte par le cube et une batterie de sorts particulièrement vicieux. La pièce contient d'incroyables forges, une bibliothèque entièrement consacrée aux golems, un faux phylactère (maudit : id. *casque de changement d'alignement*), un *gantelet clouté dévitalisant* (id. *hache dévitalisante*), une dizaine d'armes et armures +1 à +2, une *armure noire* complète (cf. Annexes), et une seconde inachevée (*harnois* +3).

• **Mater Tenebrarum :** Liche Nécromancienne 13, pv 88



• **H5. Hall du Faucheur de Crânes.** Les murs de cet abominable sanctuaire sont sertis de crochets exposant, tels des trophées, des dizaines de crânes humanoïdes ou d'êtres monstrueux. Au centre, parmi les volutes fuligineuses de milliers de bougies, s'élève un sarcophage translucide contenant une silhouette racornie.
C'est ici qu'ont eu lieu les scènes décrites dans les « bandes-annonces » de O3 et O4. Les PJ peuvent y récupérer les crânes de personnes disparues, afin de compléter leur dépouille et les ressusciter. Le sarcophage de verre contient le corps préservé d'un garçonnet de six ans, entouré de roses (Valkin, le fils de Malathor). Si quelqu'un profane sa sépulture, il s'anime aussitôt sous la forme d'un bodak aux traits figés par l'horreur.

• **Bodak :** MM 29, pv 58

Le divin face à face (D)

Dans cet immense hall, les PJ auront la surprise de trouver un jeune homme mélancolique assis par terre. Il a l'apparence d'un poète des provinces rurales de l'Empire (Connaissance/histoire, folklores, DD 10). Questionné, il répondra évasivement, d'un air lointain, tout en se tenant machinalement la poitrine. Si ce n'était son air triste, il pourrait paraître débonnaire, et quelque peu sentencieux. Mais au milieu d'une phrase…

Ambiance « Abomination » / Dracula 12 : the ring of fire.
« Partez, IL va venir… Partez, je vous en prie… Vous ne pouvez plus rien pour moi… ». Le jeune homme se fige alors « Mon dieu, je l'entends, c'est LUI, c'est… trop tard ». Une silhouette monstrueuse apparaît soudain, glaçant votre sang, en même temps que l'atmosphère de la pièce. Devant vous s'élève un horrible dragon sinueux, dépourvu d'ailes. De son crâne bestial pendent des lambeaux de chairs putréfiées et il tient une épée noire dans l'une de ses pattes avant. Soudain, l'abomination se jette sur le jeune homme et le saisit dans sa gueule, déchirant ses chairs ! Puis elle plante rageusement l'épée dans son torse ! Le cadavre du jeune homme tombe à terre, l'épée saillant de sa poitrine. L'abomination ophidienne se tourne alors vers vous en plissant les yeux, comme si elle vous scrutait, à travers des siècles de distance « VOUS… ICCCCIII ! COMMENT… OSSSEZ-VOUS… DÉFIER… AZEL-LIAAAAAAARK ! ».

Ces deux entités sont des représentations spectrales et symboliques de Justicaar et Azel-Liark. C'est une illusion répétitive : les énergies résiduelles du dieu mort restituent ici les traces de son antique traumatisme. Mais la puissance de l'évocation est si forte, qu'Azel-Liark est réellement parvenue à « sentir » la présence des PJ !
Dès la fin de la séquence, elle les attaque sous cette forme de « serpent lunaire ». Elle frappe trois fois par round (2 griffes/1 morsure) : traitez chaque attaque comme un sort d'*assassin imaginaire* sans révéler aux PJ qu'il s'agit d'une illusion (Vol DD 20, à tirer vous-même). Le Serpent Lunaire reste matérialisé jusqu'à ce que les PJ éventent le stratagème, sortent de la pièce ou meurent. Quant à l'épée, elle est bien réelle : c'est Sépulcre, première Dame d'Ombre forgée par Pandora et tueuse de Justicaar ! Les PJ accompliront un haut fait extraordinaire en s'en emparant. Étant à l'origine des pouvoirs divins d'Azel-Liark, Sépulcre est aussi devenu son talon d'Achille : elle a acquis la capacité d'inverser la réaction finale de l'Apothéose, et d'anéantir Justicaar/Azel-Liark !

Hall de Logrus Lherne (L)

Au cœur de Sereniti Sanctum se tient l'ultime retraite de Logrus Lherne. L'un des quatre golems de pierre garde toujours l'entrée et ne laisse personne y pénétrer.

• **L1. Trône de Logrus Lherne.** Il est en marbre noir. De part et d'autre sont disposés un miroir en mithral (15.000 po) et un jeu d'échec oniride dont les pièces se déplacent toutes seules

(25.000 po, Logrus en a transformé certaines en Nostromo, le Faucheur, Lorien, les PJ…). Le symbole d'Azel-Liark, un serpent rampant sur une lune, est reproduit en divers endroits.

• **L2. Grande croix dans un cercle de fer.** Sur ce symbole géant de Justicaar est crucifié un vieil archon canin (MM 31) : le père céleste de Logrus Lherne, qui répudia jadis sa mère (O3 p.5). Ses liens ensorcelés l'empêchent d'utiliser tout pouvoir ou capacité surnaturels. Logrus a placé sur la croix une gelée ocre dévorant l'archon en permanence, et passé à son doigt un *anneau de régénération* qui le ramène sans cesse à la vie. Après plusieurs décennies d'une telle torture, l'archon a perdu la raison. Si les PJ le libèrent, il sera incapable d'articuler le moindre son, et il disparaîtra en se téléportant dès qu'il sera hors de Sereniti Sanctum. Son devenir est laissé à votre imagination…

• **L3 : Atelier des golems.** Ce gigantesque espace abrite un atelier de créatures artificielles. Des illusions permanentes en trois dimensions flottent dans la pièce : les schémas de construction des golems de chair, fer, pierre… et d'un golem-dragon d'oniriôm, à partir des quatre monolithes récupérés dans le scénario précédent ! Mais voici le plus important : l'esprit qui doit animer ce golem n'est pas un élémentaire de Terre (comme c'est l'usage, MM 106) : c'est la divinité Azel-Liark elle-même qui va l'investir pendant l'Apothéose !

C'est le moment de dérouler la trame de toute la campagne à vos joueurs, en vous aidant du résumé du chapitre suivant (passez alors **Ambiance « révélations » / TLOTR 16 : Amon Hen**). Lorsque les PJ auront acquis ces précieux renseignements et récupérés l'épée Sépulcre, ils pourront rejoindre le Plan Primaire et livrer leur ultime bataille…

L'Apothéose : le grand secret

Il est temps, cher MJ, de vous révéler l'ultime secret de la campagne d'Oblivion… Prêt ?

L'Apothéose est un extraordinaire complot initié il y a 1300 ans par l'archiliche Azel-Liark. Son objectif est simple : la propulser au rang des plus hautes divinités ayant jamais existé !

À termes, Azel-Liark doit acquérir les incommensurables pouvoirs d'un dieu Supérieur : l'un de ces êtres qui façonnent la Création et commandent tous les panthéons (c'est-à-dire les autres dieux : Intermédiaires, Mineurs, et Demi-Dieux). Voici comment :

–1300 ans/–1100 ans. Le mage Azel-Liark se transforme en liche, puis en archiliche et fait régner la terreur sur les antiques royaumes terrestres.

–1100 ans. Les royaumes s'unissent pour l'anéantir. Pourchassée, l'archiliche se réfugie dans le demi-plan ténébreux d'Oblivion. Elle y rencontre Pandora, qui forge pour elle l'épée Sépulcre : une extraordinaire lame vampire capable de voler, une seule fois, l'énergie d'une divinité mineure.

–1050 ans. Azel-Liark parvient à assassiner un petit dieu Mineur, du nom de Justicaar et usurpe son identité. L'archiliche met alors en scène sa propre destruction par de jeunes champions de Justicaar et fait exploser la notoriété du culte. Justicaar/Azel-Liark commence son ascension dans les sphères célestes…

–1000 ans. Pour éviter que sa double identité ne soit dévoilée, Justicaar/Azel-Liark joue les « juges célestes » et ordonne de sceller le demi-plan d'Oblivion, où les rêves secrets des dieux sont révélés.

–1000 ans/–200 ans. Dans le monde terrestre, le culte se développe : construction de la cité sainte d'Anthéone, apparition de la dynastie des Archontes, naissance des Chevaliers du Jugement. Justicaar/Azel-Liark passe ainsi de dieu Mineur à dieu Intermédiaire. Pendant ce temps, dans Oblivion, ses rêves de puissance se cristallisent sous la forme de quatre somptueux monolithes d'oniriôm.

–200 ans/–1 an. Dans le monde terrestre, l'Archonte Logrus Lherne arrive au pouvoir. Dans Oblivion, la Guerre des Incarnins racontée dans les scénarios O1-O2 fait rage.

–1 an. Les PJ entrent en scène pour O1-O2. Fin de la Guerre des Incarnins, reconstitution du Dieu-Céphale, réouverture des portes d'Oblivion.

–100 jours/–30 jours. La Danse de Fer commence. Logrus Lherne rassemble les croyants, et récupère les quatre monolithes dans Oblivion.

–30 jours/–1 jour. C'est l'heure du Jugement. Le test d'efficacité pour un seul monolithe, dans le territoire Soong, est concluant. Les monolithes sont assemblés et sculptés sous la forme d'un golem-dragon, le « Serpent Lunaire », destiné à devenir l'avatar terrestre de Justicaar/Azel-Liark.

J0 : Apothéose ! Les milliers de croyants sont réunis pour « communier » avec Justicaar/Azel-Liark… et l'avatar absorbe leur énergie vitale ! Gorgé de puissance, le Serpent Lunaire ouvre un gigantesque seuil et entre dans Oblivion, bouleversant les lois cosmiques qui rendent ce plan normalement inaccessible aux êtres divins. Il s'y enfonce comme un ver dans un fruit et dévore d'un coup tous les secrets des dieux ! Justicaar/Azel-Liark devient omniscient et acquiert des pouvoirs indescriptibles : c'est désormais un dieu Supérieur, au sommet des panthéons.

Quant à Logrus Lherne, il menace maintenant les royaumes terrestres avec une épouvantable armée : tous les croyants vampirisés de leur énergie vitale se sont transformés… en morts-vivants ! Voilà le destin qui guette les royaumes, sur Terre comme dans les cieux… À moins qu'une poignée de héros ne le fasse basculer.

La faille des Titans

Après avoir brisé l'*amulette de refuge d'Elhonna*, les PJ quittent le Plan Astral, et réapparaissent au cœur d'un temple mobile aménagé dans la coque d'une gondolfière.



Lorien, armée de pied en cap, saute aussitôt à leur rencontre. « *J'ai cru que vous ne reviendriez jamais. Cela fait des jours qu'on vous attend : nous survolons actuellement un canyon proche d'Anthéone, l'aube ne s'est pas encore levée, et l'Apothéose est prévue pour ce soir même !* ».

Le temps s'est déroulé différemment dans Sereniti Sanctum (un effet pervers voulu par Azel-Liark ?). Heureusement, Lorien avait pris la précaution de lier l'*amulette de refuge d'Elhonn* à un sanctuaire mobile. Désormais, les PJ flottent dans les hauteurs de la Faille des Titans, un formidable canyon rougeâtre, à quelques heures d'Anthéone.

Ils ne sont pas seuls. Une cinquantaine d'autres gondolfières croisent autour d'eux ; trente arborent les armes du culte et vingt autres sont venues des quatre coins de l'Empire (dont certaines louées à la Compagnie des Vaisseaux du Vent). Au sol, plusieurs caravoiles stationnent.



La Faille est le lieu choisi par le culte de Justicaar pour le déroulement de l'Apothéose. C'est une gorge majestueuse de plusieurs centaines de mètres de haut, qui traverse les montagnes du nord au sud, avant de s'ouvrir sur une plaine de rocaille. Les ruines d'une civilisation antique en constellent le fond et les parois : temples écroulés, tours accrochées aux saillies vertigineuses, ornés des flambeaux de l'Ordre, brûlant dans l'atmosphère de cette fin de nuit…
Malgré l'heure, les processions de croyants s'enchaînent interminablement, arrivant par la route du nord à travers les montagnes. Plus d'une centaine de milliers se sont déjà massés dans la faille, épuisés par le parcours, se balançant aux sons de mélopées lancinantes, rythmées par les fameux Tambours du Jugement des armées de l'Ordre. Sous le prétexte d'assurer la sécurité du site, le culte a pris position partout : soldats, chevaliers, dignitaires, machines de guerre placées sur les tours antiques (catapultes, balistes) et même trois chevaliers draconiques sur leurs redoutables dragons d'acier.
« *L'avant-garde de nos troupes est à quelques minutes d'ici…* » commente Lorien « *une trentaine de gondolfières et cent de nos meilleurs hippogriffes. Et dix mille guerriers elfes arrivent en marche forcée, à quelques jours à peine. Mais bizarrement, l'Archonte ne semble pas s'en soucier. Il m'a même autorisée à venir ici, à titre d'ambassadrice, à condition d'accepter à bord ses « chiens de guerre » (elle désigne cinq Chevaliers du Jugement et un Enfermé restés sur le pont supérieur). Tout cela ne sent pas bon… Lherne est trop sûr de lui…* »
Et pour cause, l'armée que s'apprête à créer l'Archonte est de taille à écraser toute résistance, puisque tous les croyants du culte, soldats et plénipotentiaires compris vont être transformés en morts-vivants !

La croisade des Seigneurs de la Négation

Logrus Lherne a été averti par Azel-Liark que les PJ venaient d'investir Sereniti Sanctum. Pressé par l'arrivé des elfes et le danger représenté par les PJ, l'Archonte va accélérer la cérémonie prévue pour le soir, et la déclencher… dès à présent, même si les croyants ne sont pas tous là.
Alors que l'aube commence à enflammer l'horizon, les Tambours du Jugement adoptent une cadence accélérée. Chacun guette autour de lui, et une clameur d'extase monte dans la faille lorsque apparaît la formidable nef flottante de l'Archonte, descendant du nord vers le sud, scintillant d'une maléfique puissance…

Ambiance « apocalypse » / TLOTR 7 : a knife in the dark.
Grondement des tambours, chœurs gutturaux, chants de gloire… La gondolfière de l'Archonte s'approche, menaçante. Les parois de sa cale gigantesque ont été supprimées. Une statue monumentale occupe l'intérieur : un golem-dragon sinueux et sans ailes, taillé dans une pierre couleur de nuit. Le Serpent Lunaire ! Et soudain, IL s'anime… et en quelques secondes, tous les croyants de Justicaar changent… se dessèchent… et se transforment en morts-vivants ! Les chœurs deviennent un long hurlement, tandis que le Serpent Lunaire absorbe leur énergie vitale en se contorsionnant, auréolé de puissance ! Puis un éclair blanc déchire l'atmosphère… et là où se trouvait le désert de rocaille, s'ouvre un gigantesque seuil vers Oblivion ! Au milieu des vents de l'Éther, on distingue les tours de la mer de poussière du Cinquième Cercle…

L'armée des Seigneurs de la Négation comprend désormais plus de 100.000 croyants transformés en squelettes avides d'en découdre (MM 166), et 1.200 soldats zombis caparaçonnés dans leurs armures (MM 191), survolés par 50 gondolfières aux équipages de goules (MM 109), flottant dans le vent maudit. Elle est coordonnée par les sinistres ombres spectrales de 150 chevaliers âmes-en-peine (MM 17), sous le regard vitreux de 7 archevêques mohrgs portant la mitre (MM 138), 21 diacres nécrophages et 3 dragons zombis chevauchés par des chevaliers vampiriens (MM 181). Tous répondent aux ordres de 5 généraux Enfermés, et n'attendent qu'un mot de Logrus Lherne pour entamer leur croisade impie !
Mais l'Archonte, pressé par le temps, a commis une erreur : l'aube va faire fuir les chevaliers âmes-en-peine, qui redoutent la lumière du jour, et semer le chaos dans la coordination des troupes. Les PJ vont pouvoir en profiter pour agir…

La bataille de l'aube

• **Des morts à bord !** Dès le départ, les 5 chevaliers sur la gondolfière des PJ se transforment en âmes-en-peine et les attaquent. Ils fuiront la lumière de l'aube quelques rounds après. L'Enfermé combat normalement. Leurs adversaires éliminés, les PJ vont devoir diriger la gondolfière au milieu de la bataille, ou emprunter l'un des deux hippogriffes qui la tire, ou encore voler par leurs propres moyens…

- **Âmes en peine (5)** : MM 17, pv 32
- **Enfermé :** archétype, Guerrier 9, pv 61

• **La bataille aérienne.** Sur l'ordre de la Dame de l'Aube, gondolfières alliées et hippogriffes se lancent à l'assaut. Sous le ciel rougissant de l'aube, les deux armées de nefs volantes viennent se heurter dans un déluge de traits de feu, et les cieux s'embrasent !
« *Abattez l'Archonte,* hurle Lorien aux PJ, *c'est notre seul espoir !* »
L'objectif des PJ est maintenant de sillonner le champ de bataille aérien, au milieu des tirs et du chaos, pour rattraper la nef volante de Logrus Lherne filant vers Oblivion. Considérez qu'ils mettent en moyenne 14 rounds, +/–4 en fonction de leurs actions. Tirez (en lançant 1d20) ou choisissez une péripétie tous les 2 rounds, et maintenez une pression de chaque instant ! Les dégâts peuvent s'appliquer indifféremment aux PJ et à leurs montures (pv), ou à leur moyen de transport (pr).

— **1–2 : Tir aérien !** Les PJ sont pris au milieu d'un tir de catapulte (5d6, Pilotage ou Réf DD 15 annule), d'une volée de flèches (4d6, Pilotage ou Réf DD 15 1/2) ou d'un déferlement de magie (*boule de feu* ou *éclair*, 8d6, Pilotage ou Réf DD 15 1/2).

— **3–4 : Attaque en vol.** Un vampirien sur un dragon zombi ou un Enfermé chevauchant une wiverne échange quelques passes d'armes pendant 2 rounds avant d'être happé par un autre combat.

— **5–6 : Chute !** Une gondolfière ou un dragon s'effondre en flamme droit sur les PJ (15d6, Pilotage ou Réf DD 15 1/2).

— **7–8 : La Dame de l'Aube intervient** : voir plus loin.

— **9–12 : Pas d'événement.**

— **13–14 : Le Faucheur attaque** : voir plus loin.

— **15–16 : Vents de l'Éther.** Des bourrasques s'engouffrent par le portail d'Oblivion : les PJ doivent réussir un jet d'Équilibre DD 10 (action gratuite) ou subir un malus de circonstance de –2 à toutes leurs actions pendant 4 rounds.

— **17–18 : Slalom d'enfer !** Les PJ doivent se glisser à travers un labyrinthe de gondolfières enchevêtrées (4 jets de Pilotage ou Dex, DD 10, DD 15, DD 12, DD 18, 5d6 à chaque échec).

— **19–20 : Alliés des héros.** Un équipage de Nawals (ou les nains de la Compagnie des Vaisseaux du Vent) vient soutenir spécifiquement l'action des PJ : ils gagnent un bonus de circonstance de +4 à toutes leurs actions pendant 4 rounds.

• **Logrus Lherne et le Serpent Lunaire**. À bord de leur nef, ils n'ont d'autre objectif qu'atteindre Oblivion par tous les moyens. Cela leur prend 14 rounds, tandis que la garde de dix chevaliers âmes-en-peine qui les entoure fuit rapidement. Dès que les PJ les rejoignent, ils peuvent entamer le corps à corps ou, plus simple, s'arranger pour que la nef s'écrase au sol d'une façon ou d'une autre. L'Archonte, malgré son niveau, est bien meilleur manipulateur que combattant et il ne devrait pas poser d'énormes problèmes. Le Serpent Lunaire, en revanche, peut facilement soutenir une chute et se frayer ensuite un chemin au milieu de la bataille.

• **Logrus Lherne** : aasimar prêtre 17, pv 98
• **Serpent Lunaire** : golem-dragon d'oniriôm, pv 180

• **Cataclysme en Oblivion !** Dès que le Serpent Lunaire pénètre dans le demi-plan, il en vampirise la substance : dans un rayon d'un kilomètre, le monde tremble, les tours s'effondrent, la matière d'Oblivion se dissout, des nappes et des geysers d'Océan Chromatique apparaissent… Le Serpent Lunaire devient l'épicentre d'un cataclysme !

— Multipliez alors les péripéties : les PJ doivent éviter les geysers chromatiques (corrosifs, hauteur 30 m/ diamètre 3 m, 10d6, Réf DD 14 1/2), sillonner entre les tours « sarcophages » qui s'effondrent par morceaux entiers (5d6, aire de 20 m de diamètre, Réf DD 20 1/2) et se battre contre le Serpent en équilibre sur un pont instable jeté au-dessus d'une faille ou d'une coulée chromatique ! Rappelons que le Serpent Lunaire est en oniriôm, et qu'il n'est donc pas affecté par le pouvoir corrosif de l'Océan (O3 p.52).

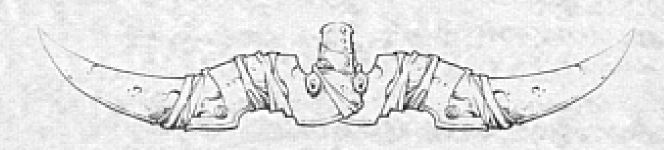
LES GRANDS MOMENTS

• **Le Faucheur « reprend son contrôle ».** Le Faucheur/Malathor est le personnage damné de la campagne : paladin dans O1-O2, assassin dans O3-O4, il représente à lui seul toutes les victimes trompées par Azel-Liark. Il doit trouver ici une fin à sa démesure. Il défie le/les plus puissants PJ sur le pont d'une gondolfière à la dérive en plein ciel. Selon les actions des PJ (dialogues en combat, confrontation au souvenir de son fils), il comprend qu'il n'est plus qu'une abomination totalement sous contrôle. Lorsque vous sentez que sa fin est proche, il lance sa faux vorpale, sectionne les cordages de la gondolfière et continue de se battre en hurlant pendant sa chute (1 à 2 rounds)… avant de se laisser succomber dans un gigantesque crash (pendant le combat, passez bien sûr **action ultraviolente / Tomb Raider 16 : in control !**). On ne retrouvera jamais son corps ni ses possessions. Son devenir est laissé à votre imagination…

• **La Dame de l'Aube ressuscite un PJ tombé au combat !** Cet événement a pour but de faire ressentir la divine présence du Dieu-Céphale planant sur ce combat épique, avant de relancer l'action. Lorien apparaît, auréolée de puissance (elle ressemble à Sinsé). Elle impose les mains sur la dépouille d'un PJ, qui bénéficie d'une *résurrection suprême* !

TLOTR 8 : flight to the ford. Au début de la scène, les deux personnages reposent, indemnes, au milieu du chaos, comme si personne ne les voyait. Puis la musique devient puissante (vers 1 mn 40 sec) : l'instant de grâce est passé, et la bataille est relancée, dans un paroxysme de violence !

• **Sépulcre.** Chaque fois que l'épée frappe le Serpent Lunaire, elle ouvre des blessures irradiant de lumière, tandis qu'un grondement de douleur secoue les cieux. Si Sépulcre donne le coup de grâce, une incroyable inversion de processus a lieu… **Ambiance « spectacle extatique » / TLOTR 9 : many meetings.** *Soudain, l'univers se fige… et le corps entier du Serpent Lunaire est parcouru d'étoiles scintillantes… Il se disloque au ralenti… Ses milliers de fragments se mettent à tourner, entraînés dans un formidable tourbillon… Et la réaction de vampirisme s'inverse… tandis que la puissance du dieu Azel-Liark est aspirée par Oblivion dans un long grondement !… Puis le calme revient… Limpide… Le seuil entre les mondes a disparu… Un nouveau jour se lève sur les royaumes…* AZEL-LIARK… N'EST… PLUS.



CONCLUSION DE LA CAMPAGNE

• Si le Serpent Lunaire est détruit par Sépulcre. La victoire est totale ! Azel-Liark n'existe plus, et les légions de morts-vivants tombent en poussière, privées de leur lien divin.

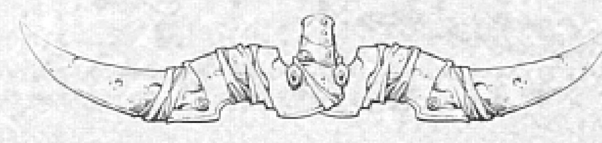
• Si le Serpent Lunaire est détruit par un autre moyen. L'Apothéose est interrompue. Azel-Liark persiste en tant que divinité, mais demeure au stade de dieu Intermédiaire. Les PJ ont désormais un « ennemi divin » qui refera parler de lui... dans très longtemps. Car Azel-Liark va être occupé un moment à affronter les autres dieux, maintenant qu'il s'est révélé au grand jour.

• Si le Serpent Lunaire n'est pas détruit par les PJ. Il met quelques heures à ravager l'équivalent d'un Cercle d'Oblivion (qui retourne à l'état d'Océan Chromatique), puis disparaît. Azel-Liark devient un dieu Supérieur : il y a désormais un nouveau « dieu des dieux » au panthéon des grands méchants. À vous d'en tirer les conséquences et de l'intégrer dans vos futures campagnes (les caractéristiques complètes du dieu Azel-Liark sont disponibles, à ses deux stades, sur notre site web).

• Les légions de morts-vivants. Elles perdurent tant qu'Azel-Liark existe, mais seul Logrus Lherne en a le contrôle. Si l'Archonte est éliminé, elles sont incapables de s'organiser et se dispersent : la menace qu'elles constituent n'a plus rien à voir avec la croisade prévue par l'Archonte. Le devenir de ces légions peut alors fournir matière à des campagnes de haut niveau (et si quelqu'un d'autre en prenait le commandement ?).

• Oblivion. Le demi-plan peut être très partiellement détruit, mais il ne change pas fondamentalement. Hormis l'incursion du Serpent Lunaire, il demeure toujours imperméable aux êtres divins et restera à jamais une terre de légende pour vos futures aventures... Et qui sait si nous n'y reviendrons pas un jour.

• Développements futurs. Dans tous les cas, le culte de Justicaar et ses symboles vont rapidement disparaître. Congratulez vos joueurs et récompensez largement les PJ ! Un titre, des terres ou un château serait le minimum, pour ces sauveurs d'Empire ! Mais Logrus Lherne a-t-il été définitivement éliminé ? Si ce n'est pas le cas, il est certain que de nouvelles aventures se préparent... Va-t-il chercher des alliés dans une contrée reculée ? Disparaître et revenir sous une nouvelle identité ? À moins qu'on ne dérobe son cadavre ou qu'il devienne un spectre...
En marge de ce problème, d'autres quêtes existent : où sont cachées les autres épées Dames d'Ombre, et que se passerait-il si on les réunissait ? Qu'est devenu l'archon canin, père de Logrus Lherne ? Que va faire Lorien, la Dame de l'Aube ? Qui sont les Titans d'Éther ? Autant de mystères qu'il vous appartiendra de résoudre.
À moins que certains d'entre eux ne trouvent un jour une réponse, lors de futures Chroniques...



VERS LES LIMBES DE L'OUBLI...

Les PJ sont entrés dans la Légende ! Leurs noms orneront désormais nombre de stèles, à travers deux mondes. Leurs aventures sont-elles finies ? « *Sûrement pas*, songe Clyve l'Aboyeur, poète et ogre bleu d'Oblivion, *leur avenir dépend d'eux. Mais pour nous... l'heure est venue de tirer une ultime révérence...* »
Clyve se tient pensivement devant un Œil d'Éther. « *En vérité, ces Portails sont bien plus que de simples seuils vers le Plan Primaire. Ils peuvent transporter vers d'autres univers. On murmure même qu'ils permettent aux voyageurs de changer de corps...* »
Clyve pense aux PJ et aux trois emblèmes que sont devenus la Dame de L'Aube, l'Archonte Logrus Lherne et le Faucheur de Crânes. Trois personnages qui ont, eux aussi, d'ors et déjà entamé leur voyage vers les brumes de l'oubli... L'ogre prend une grande inspiration. Quitter Oblivion. Partir explorer un autre univers. Et qui sait, peut-être même s'incarner dans un nouveau corps ?
Clyve serre sous le bras son unique compagnon : un livre vierge, sauf sa première page noircie à la hâte. Un début d'histoire... « *L'idée essentielle (...) était que dans n'importe quelle œuvre de fiction, quelles que soient son ambition et sa portée, ou la profondeur de son sujet, il n'y avait toujours place que pour trois acteurs (...). Ce trio fondamental lui-même ne pouvait demeurer intact. Il se réduisait peu à peu à mesure que l'histoire progressait, les trois n'étaient plus que deux, les deux n'étaient plus qu'un, jusqu'à ce que la scène soit déserte (...) et que les personnages emportent leur mélancolie au loin dans les ténèbres, pour pénétrer l'un après l'autre dans l'oubli.* » *
L'Oubli, maître mot de ce monde, songea Clyve. Adieux amis, adieu Terre des Chimères... Il est temps que moi aussi, je m'éloigne vers d'autres odyssées. Puis l'ogre active l'Œil d'Éther. Et plonge vers un nouvel univers...

*Les amateurs auront reconnu un extrait de la première page du roman *Imajica*, de... Clive Barker.

ANNEXES

NOUVEL ARCHÉTYPE : L'ENFERMÉ

Un Enfermé est un humanoïde (habituellement un humain), qui a fait vœu de réclusion perpétuelle à l'intérieur d'une armure noire ensorcelée, afin d'honorer et de servir son dieu avec une plus grande efficacité. Le processus permettant de sceller le corps à l'intérieur de l'armure est long et douloureux. Il repose sur d'anciens rituels nécromantiques, aujourd'hui oubliés par la plupart des gens. Ces rituels endurcissent considérablement le corps et l'esprit, mais il arrive que le sujet y perde une part de sa raison. Le sujet est censé être volontaire pour les subir, tel un sacrifice accompli en l'honneur de la divinité qu'il révère.

Armure noire : Les Enfermés sont scellés à l'intérieur d'un *harnois* +2 doté des pouvoirs suivants : l'armure confère une *résistance au feu et au froid* de 10 ; elle génère une bulle d'air pur autour du porteur de la même façon qu'un *collier d'adaptation* ; elle annule toute odeur corporelle et rend le porteur impossible à traquer par l'odorat. Tant que le porteur est en vie, l'armure cumule les pouvoirs d'un *anneau de subsistance* et d'un *anneau de régénération*. À partir du jour où son propriétaire la porte, il perd chaque jour 1 point de Sagesse (annulé par un jet de Volonté DD 20), sans qu'il se rende compte du processus en cours. Lorsque la Sagesse du porteur tombe à 0, il meurt, et ressuscite en tant qu'Enfermé. Le personnage change de type : il devient « mort-vivant » et il gagne toutes les compétences, attaques et capacités spéciales de l'archétype Enfermé, et la valeur de sa Sagesse correspond à celle qu'il possédait avant d'être scellé dans son armure.

Son alignement devient loyal mauvais. L'armure perd alors ses pouvoirs de subsistance et de régénération, et agit désormais comme un *anneau de régénération des morts-vivants* (identique à un *anneau de régénération*, mais fonctionnant seulement pour les morts-vivants en leur fournissant de l'énergie négative).
Niveau de lanceur de sort : 18. *Conditions* : Création d'armes et d'armures, *création de nourriture et d'eau, création de mort-vivant dominant, mise à mal, régénération, protection contre les énergies destructives, respiration aquatique*. *Prix de vente* : 136.150 po. *Coût de création* : 68.075 po + 5.500 PX.

CRÉATION D'ENFERMÉ

L'archétype « Enfermé » peut être associé à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après « le personnage »), à condition qu'il soit un combattant du 9e niveau ou plus, que son alignement soit non chaotique et qu'il ait fait vœu de réclusion perpétuelle dans une armure noire ensorcelée afin de servir sa divinité au mieux de ses capacités. Son type devient automatiquement « mort-vivant ». L'Enfermé conserve les pouvoirs et caractéristiques du personnage, exception faite de ce qui suit.
Dés de vie. Deviennent des d12.
Vitesse de déplacement. 10 m.
CA. Le personnage a un bonus d'armure de +8 et un bonus d'altération de +2. En devenant un mort-vivant, il acquiert un bonus d'armure naturelle de +2 ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure.
Attaques spéciales. Un Enfermé conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD associé aux jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV de l'Enfermé + modificateur de Charisme de l'Enfermé.
Mise à mort (Sur). En frappant une créature mourante avec le gantelet clouté de son *armure noire*, l'Enfermé lui inflige une *mise à mort* équivalente à celle que produirait un ensorceleur du même niveau.
Le regard de l'abyme (Sur). Une fois par jour, l'Enfermé peut délibérément ouvrir la visière de son casque et révéler à ses adversaires l'abomination qui se cache en dessous, dans toute son horreur. Tout adversaire dans un rayon de 3 mètres autour de l'Enfermé est alors affecté de la même façon que par un sort *d'assassin imaginaire* (Volonté, dévoile/Vigueur, partiel DD 19) jeté par un ensorceleur du 18e niveau. Ouvrir le casque est une action standard.
Présence terrifiante (Sur). L'Enfermé peut irradier à volonté une aura de Mal et de mort. Toute créature dans un rayon inférieur à 3 mètres doit alors réussir un jet de Volonté pour ne pas se sentir secouée jusqu'à la fin de la rencontre.

Particularités. Un Enfermé conserve toutes les capacités spéciales du personnage et acquiert les suivantes, ainsi que le type mort-vivant (cf. MM 5).
Réduction des dégâts (Sur). Un Enfermé bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+1.
Bénédiction des ténèbres (Ext). Un Enfermé applique son modificateur de Charisme (s'il est positif) comme bonus à tous ses jets de sauvegarde.
Vision dans le noir (Ext). Un Enfermé peut voir dans le noir à 20 mètres.
Détection du Bien (Sur). Un Enfermé détecte en permanence le Bien, comme si le sort était lancé par un ensorceleur du même niveau.
Détection de l'invisibilité (Sur). Un Enfermé détecte en permanence l'invisibilité, comme si le sort était lancé par un ensorceleur du même niveau.
Résistance à la magie (Ext). Un Enfermé possède une résistance à la magie de 6+ son niveau.
Résistance au renvoi (Ext). Un Enfermé possède une résistance au renvoi de +4.
Monture wiverne (Sur). Une fois ressuscité, un Enfermé peut appeler une wiverne d'alignement neutre mauvais pour lui servir de destrier. La wiverne possède toutes les capacités habituelles de sa race (MM 185), ainsi que celles qui sont inhérentes à un serviteur infernal de Chevalier Noir, du même niveau que l'Enfermé (GdM 31, la wiverne ne gagne pas de DV supplémentaire). La wiverne ne peut pas être remplacée si elle est tuée.
Jets de sauvegarde. Comme le personnage.
Caractéristiques. Augmenter ou diminuer celles du personnage comme suit : For +4, Sag –2, Cha +4. En tant que mort-vivant, un Enfermé ne possède pas de valeur de Constitution.
Compétences. Un Enfermé acquiert un bonus racial de +8 en Intimidation et Psychologie. Étant toujours sur le qui-vive, il bénéficie également d'un bonus racial de +4 en Détection et Perception auditive. Il conserve par ailleurs les mêmes compétences que le personnage.
Dons. Un Enfermé acquiert Volonté de Fer et Endurance. Les autres dons sont identiques à ceux du personnage.
Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.
Organisation sociale. solitaire ou groupe (2–4).
Facteur de puissance. Comme le personnage +2.
Trésor. Standard, plus *armure noire*.
Puissance possible. Selon la classe de personnage.

Faiblesse des Enfermés

Une fois ressuscité, l'Enfermé devient le fidèle serviteur des forces ténébreuses qu'il a rejointes. Tout prêtre de la divinité concernée (ou Chevalier Noir du 3e niveau, en ce qui concerne ce point précis) bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de commander ou repousser les morts-vivants lorsqu'ils s'appliquent à l'Enfermé. En outre, l'Enfermé perd son bonus de résistance au renvoi contre ces attaques.

Personnages Enfermés

Les personnages Enfermés sont la plupart du temps des dévots que l'on a pris par surprise, et qui se retrouvent victimes de leur malédiction, condamnés à servir leur culte ténébreux. Ils conservent toutes les compétences de classe acquises dans leur vie antérieure, y compris leurs sorts. Les Enfermés capables de jeter des sorts divins acquièrent automatiquement le domaine du Mal ou de la Tromperie, s'ils ne possédaient pas l'un des deux auparavant. Si l'archétype Enfermé est appliqué au personnage d'un joueur (un événement hideux, certes), son niveau effectif doit tenir compte d'un ajustement de +4 (ex : un Enfermé Guerrier 9 équivaut à un personnage Guerrier 13).

Exemple d'Enfermé
Dans cet exemple, l'Enfermé est un guerrier humain de niveau 9.

Enfermé

Mort-vivant de taille moyenne
Dés de vie : 9d12 (61 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse : 10 m.
CA : 27 (+2 Dex, +2 naturelle, +10 *armure noire*, +3 *bouclier* +1)
Attaques : *épée longue sanglante* +1, +16/+11
Dégâts : *épée longue sanglante* +1, 1d8+8 plus sanglante
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : mise à mort, regard de l'abîme, présence terrifiante (JdS DD 16, DD 19 pour le regard)
Particularités : réduction des dégâts 10/+1, bénédiction des ténèbres +2, vision dans le noir, détection du Bien, détection de l'invisibilité, résistance à la magie 15, résistance au renvoi +4, régénération des morts-vivants, monture wiverne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con —, Int 11, Sag 8, Cha 15
Compétences : Détection +6, Équitation +10, Escalade +8, Intimidation +10, Nage –4, Perception auditive +6, Psychologie +7, Saut +5
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 11
Trésor : standard, plus *armure noire*
Alignement : Loyal Mauvais
Puissance possible : selon la classe de personnage

COMBAT

Mort-vivant : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs
Objets magiques : *armure noire, grand bouclier de fer +1, épée longue sanglante*

Nouveau nuitant : type V, le féeling

Féeling, Nuitant type V, « Esprit Follet », petite taille

Dés de vie : 3d6+12 (22 pv)
Initiative : +9 (+5 Dex, +4 Science de l'initiative), ou +5 Débonnains (Dex)
Vitesse : 6,50 m ; Ardent vol 6,50 m (bon), Zéphyr vol 12 m (parfait), Pleureux nage 9 m, Débonnain creuse 1,50 m
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +5 Dex, +1 naturelle)
Attaques : Dague (+7 corps à corps)
Dégâts : Dague 1d4–2 + 1d6 élément (voir description)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m /1,50 m
Attaques spéciales : dague enchantée, pouvoirs magiques
Particularités : RM 16, résistance aux éléments 10 (Ardent/feu, Zéphyr/air, Pleureux/eau, Débonnain/terre), Nuitants (vision dans les ténèbres, immunisé contre poison et acide, RM 30 contre illusions)
Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +8, Vol +3
Caractéristiques : For 7, Dex 20, Con 18, Int 16, Sag 10, Cha 14
Compétences : Artisanat +7, Bluff +6, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +13, Évasion +9, Fouille +9, Perception auditive +6, Psychologie +4
Dons : Botte secrète (dague), Esquive, Science de l'initiative (sauf Débonnains), Vigilance
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire, ou gang (2–4), ou bande (6–11)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique
Progression possible : 4–6 DV (P)

Les féelings sont des nuitants « esprits follets », capricieux et futiles. Au contraire des autres nuitants, qui ont tous un caractère profondément lié au type de rêve qui les a fait naître, les féelings incarnent les « bouffées » de rêves : ils sont les sentiments fugaces ressentis au cours d'un songe, les particules élémentaires d'émotions divines. Ils ont la même taille que les pixies (90 cm de haut) et leur ressemblent, mais possèdent aussi quelques traits liés aux forces élémentaires. Il en existe de quatre types : les Ardents, à la chevelure couleur de feu et aux ailes de chauve-souris ; les joyeux Zéphyrs, aux ailes de papillon ; les sensibles Pleureux, aux pieds palmés et aux longues tresses couleur de pluie ; et les rassurants Débonnains, à la stature massive.

Enchanter une dague (Sur). Un féeling peut créer sur toute dague qu'il tient en main une enveloppe de feu (Ardent), de foudre (Zéphyr), de froid (Pleureux) ou d'acide (Débonnain), ajoutant +1d6 points de dégâts de l'élément correspondant. L'effet peut être dissipé, mais le féeling peut le recréer à volonté une minute après (action gratuite). Cet effet ne peut être rendu permanent, ni affecter une autre arme qu'une dague.

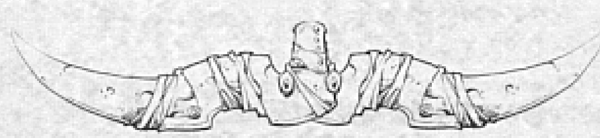
Pouvoirs magiques. Chaque type de féeling a des pouvoirs particuliers, et en commun les sorts suivants (pour tous : id. Ensorceleur 8, JdS DD 12+niv. sort). 1/j : *changement d'apparence, détection de la magie, image silencieuse, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire, ventriloquie.*

Les Ardents, impulsifs et passionnés, incarnent les désirs brûlants, les bouffées de colère ou d'enthousiasme. Placés sous le signe du Feu, ils peuvent : 1/heure : *flammes, lumière, mains brûlantes.* 1/j : *boule de feu à retardement* (en quintessence des sorts, 48 pv), *flamme éternelle, mur de feu, piège à feu.* 1/semaine : *aversion, explosion de lumière.*

Les Zéphyr, folâtres, incarnent la gaîté, l'humour, la poésie, et la futilité. Sous le signe de l'Air, ils disposent de : 1/h : *brume de dissimulation, nappe de brouillard, décharge électrique.* 1/j : *bourrasque, état gazeux, fou rire de Tasha, grâce féline.* 1/s : *charme de groupe, danse irrésistible d'Otto.*

Les Pleureux, défaitistes, incarnent la crainte, la tristesse, l'ennui et la pitié. Nés sous le signe de l'Eau, ils ont : Permanent : *respiration aquatique.* 1/h : *guérison des maladies, marche sur l'onde, purification de nourriture et d'eau.* 1/j : *contrôle de l'eau, cercle de guérison* ou *soins intensifs, endurance, tempête de neige* ou *tempête de grêle.* 1/s : *flétrissure* (en quintessence des sorts, 64 pv), *protection contre les sorts.*

Les Débonnains, rassurants, incarnent l'amour, le calme, la sérénité, l'équilibre. Placés sous le signe de la Terre, ils peuvent : Perm : creuser 1,50 m. 1/h : *apaisement des émotions, ramollissement de la terre et de la pierre, sommeil.* 1/j : *façonnage de la pierre* ou *pierres acérées, force de taureau* ou *endurance, pétrification* ou *transmutation de la pierre en chair, peau de pierre.* 1/s : *statue, tremblement de terre.*



NOUVEAU SORT

L'oiseau-scribe de Lorien Gayle
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 4, Prê 4
Composants : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m +1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 animal de taille TP ou P
Durée : 1 jour/niveau
Jets de sauvegarde : variable, voir description
Résistance à la magie : oui

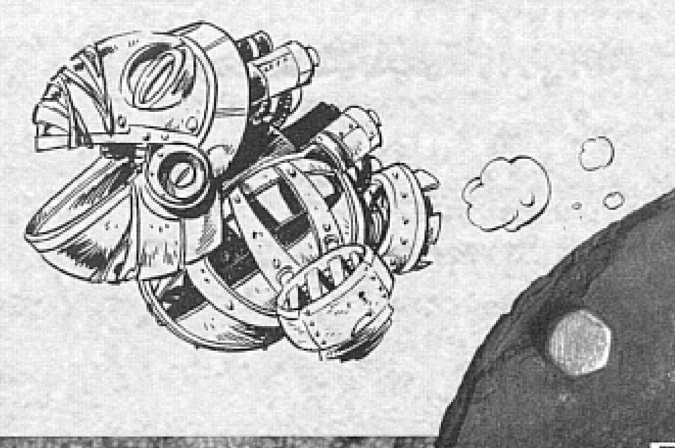
Ce sort est une variation du *messager animal* (MdJ 231). Initialement créé par Lorien à l'intention de sa souveraine mère, *l'oiseau-scribe* permet « d'enfermer » des images mentales ou des messages dans l'œuf d'un oiseau vivant sous forme d'une vapeur mordorée.
Ainsi, adolescente, Lorien s'amusait-elle, au petit matin, à transcrire les souvenirs de ses rêves sous la forme d'un message qu'elle remettait ensuite à la reine des elfes. Cette dernière récupérait l'œuf pondu par *l'oiseau-scribe* et pouvait, à loisir, « visualiser » les rêves nocturnes de sa fille au moment où elle le décidait (il lui suffisait de briser l'œuf pour libérer le message).
Mais ce sortilège peut être utilisé de façon plus triviale, pour transmettre discrètement un message élaboré (discours, plan de bataille, poème...) sur de grandes distances.
— Le volatile enchanté par un *oiseau-scribe* est aussi docile que s'il était victime d'un *charme-animal*. Il n'a pas de jet de sauvegarde s'il possède 1 DV ou moins (jet de Volonté au delà).
— Le jeteur de sort lui spécifie la destination de la même façon que pour un *messager animal*. L'oiseau acquiert un sens de l'orientation amélioré qui le conduit à son but même s'il est gêné par des conditions particulières (tempête, etc.).
— L'oiseau acquiert une vitesse de course maximale permanente et les bénéfices d'un *anneau de subsistance* (GdM 199).
— La missive peut contenir l'équivalent d'une dizaine de pages manuscrites. L'œuf est pondu à l'arrivé : il suffit de le briser pour visualiser le message (on ne peut donc le voir qu'une seule fois). Un *oiseau-scribe* ne peut transporter qu'un seul œuf.
Composantes matérielles : une pincée de sable et un peu de nourriture appréciée par l'oiseau.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Anneau de prévoyance. Cet anneau runique en adamantium représente un serpent se mordant la queue et symbolise le Destin. Il fonctionne comme un sort de *prévoyance* permanent. Il permet de stocker un sort à l'intérieur, qui s'active seulement lorsque les conditions spécifiées par le jeteur de sort sont réunies. Stocker un sort demande 10 minutes d'incantation, et son niveau ne peut pas dépasser un tiers du niveau du jeteur de sort (arrondi à l'entier inférieur, 6e niv. max.). Un *anneau de prévoyance* ne peut stocker qu'un seul sort à la fois. Celui-ci persiste indéfiniment, ou bien jusqu'à ce qu'il soit déchargé. Il devient alors possible de stocker un nouveau sort et de spécifier de nouvelles conditions d'activation. Notez qu'il est impossible de « vider » volontairement l'anneau. Seule la réunion des bonnes conditions le permet.
Niveau de lanceur de sort : 11. *Condition* : Création d'anneau magique, *Prévoyance*. *Prix de vente* : 66.000 po.

Amulette de refuge d'Elhonna. C'est un artefact elfique unique, qui permet de se transporter vers un sanctuaire d'Elhonna choisi à l'avance. Il fonctionne à la façon du sort *refuge* (MdJ 254), mais doit d'abord être « accordé » avec le/les esprits d'un groupe de personnes (1–8) ; après quoi, il suffit qu'elles se rassemblent à moins de 10 mètres de l'amulette et qu'elles la brisent, pour être transportées au lieu déterminé, même en changeant de plan. L'amulette met ensuite dix ans à se reconstituer. La Reine des Elfes ne l'accorde qu'en cas de priorité absolue.

Sépulcre. Oniride-artefact, unique, grande *Épée à deux mains +1, acérée, spectrale* et *tueuse de créatures artificielles* (+3/+2d6), Int 14, Sag 12, Cha 16, Ego 14, AL NM, maniable par créature taille M ou G possédant For 18+. Sous certaines conditions, Sépulcre peut acquérir les pouvoirs d'une épée Dame d'Ombre (O1 p.53–55 ; forme spectrale : vieille femme voilée). Jadis, et pendant un instant unique, un rituel incanté par Pandora a permis de transformer Sépulcre en « vampire d'énergie divine ». La lame reste à jamais gravée par cette expérience, et se prend aujourd'hui pour la Mort en personne.





RÉCAPITULATIFS DES MONSTRES

ÉPISODE 5

Mordounk le Terrible. Demi-orque Guerrier 8, FP 8 ; DV 8d10 ; pv 65 ; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ;VD 6 m ; CA 20 ; Att +11/+6 c.à.c (1d8+6/crit. 17–20, épée longue +2) ; AL N ; Réf +5, Vig +6, Vol +2 ; For 15, Dex 16, Con 11, Int 13, Sag 10, Cha 13. Escalade +7.
— Compétences/dons : Détection +4, Discrétion +4, Saut +5, Profession (marin) +6 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Expertise, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue).
— Possessions : crevice, *épée longue* +2 (sabre de pirate), *poudre d'apparition* (x5), *poudre d'illusion* (x3), chapeau à plume, fanfreluches.

Ogre-preux. FP 3 ; DV 4d8+8 ; pv 31 ; Init +2 (Dex) ;VD 9 m ; CA 16 ; Att +8 c.à.c (2d6+5/19–20/x2 crit., épée à deux mains de maître) ; AL LM ; Réf +3, Vig +6, Vol +3 ; For 21, Dex 15, Con 15, Int 11, Sag 10, Cha 11.
— Compétences/dons : Perception auditive +4, Détection +4.
— Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justicaar repeinte à l'effigie de Mordounk, tonnelets de bières, épices pour grillades.

Miliciens révolutionnaires/brutes de Gallum. Humains, Hommes d'armes 2, FP 1 ; DV 2d8 ; pv 10 ; Init +4 (+4 Science de l'initiative) ;VD 10 m ; CA 12 ; Att +5 c.à.c (1d8+3/19–20/x2 crit., épée longue) ; AL N ; Réf +0, Vig+3, Vol +0 ; For 17, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 8.
— Compétences/dons :Connaissance (nature) +1, Détection +2, Perception auditive +3, Saut +7, Sens de la nature +1 ; Science de l'initiative, Vigilance.
— Possessions : épée longue, armure de cuir.

Maître Gallum. Humain, Noble 12 ; FP 11 ; DV 12d8–12 ; pv 48 ; Init +0 ;VD 10 m ; CA 10 ; Att +10/+5 (1d8+2, *sceptre de la vipère*) ; AL LM ; Réf +4, Vig +3, Vol +11 ; For 12, Dex 11, Con 9, Int 12, Sag 17, Cha 16.
— Compétences/dons : Bluff +13, Connaissance (religion) +15, Contrefaçon +18, Détection +18, Lecture sur les lèvres +9, Nage +10 ; Perception auditive +5, Psychologie +13, Renseignements +20 ; Prestige, Talent (Contrefaçon), Talent (Connaissance/religion), Talent (Psychologie), Talent (Renseignement), Vigilance.
— Possessions : *sceptre de la vipère, baguette de suggestion, 3 cierges de vérité, cape de moindre déplacement*, 20.000 po en bijoux (pour les pots-de-vin).

Argos le Sage. Humain, Magicien 12, FP 12 ; DV 12d4+12 ; pv 48 ; Init +2 (+2 Dex) ;VD 10 m, CA 12 (+2 Dex) ; Att +6/+1 (+6 Base) ; AL N ; Réf +6, Vig +5, Vol +7 ; For 10, Dex 15, Con 12, Int 18, Sag 9, Cha 8.
— Compétences/dons :Alchimie +19, Artisanat +16 (calligraphie), Concentration +18, Connaissance/mystères +15, Connaissance/religion +15, Connaissance des sorts +19, Représentation +6 (opéra !), Profession +14 (marin) ; Création de parchemins, École renforcée (illusion), Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Talent (alchimie), Talent (concentration).
— Possessions : *cartes fantasmagoriques*, potions et parchemins variés (25.000 po de valeur totale).
— Sorts : 4/5/5/5/4/3/2 (détection, défense et illusions essentiellement).

Guerrier Nawal. Halfelin aquatique, Homme d'armes 1, FP 1 ; DV 1d8 ; pv 6 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ;VD 6,5 m / nage 10 m ; CA 12 ; Att +1 c.à.c (1d6–1, demi-pique), ou +3 dist. (1d4, fronde) ; AL BC ; Réf +2, Vig +3, Vol +1 ; For 9, Dex 13, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 10.
— Compétences/dons : Déplacement silencieux +3, Discrétion +5, Dressage +4, Escalade +1, Perception auditive +2, Saut +5 ; Science de l'initiative.
— Possessions : demi-pique, fronde.

Locathah de la tribu des Palmes Sanglantes. Barbare 2, FP 2 ; DV 2d8 + 2d12 ; pv 15 ; Init +1 (+1 Dex) ;VD 3 m / nage 20 m ; CA 17 ; Att +3 c.à.c (1d8, trident), ou +4 dist. (1d4/19–20/x2, arbalète de poing) ; AL NM, Réf +1, Vig +6, Vol +1 ; For 11, Dex 12, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 10.

— Compétences/dons : Artisanat +3, Détection +4, Discrétion +2, Dressage +5, Équitation +5, Intimidation +5, Saut +5, Perception auditive +6 ; Combat en aveugle, Combat monté.
— Possessions : trident, arbalète sous-marine de poing, carreaux sous-marins, armure de plaques de crustacés (idem cuir clouté).

Oktto le Rouge. Locathah Barbare 2 / Guerrier 9 ; FP 11 ; DV 2d8+2 + 2d12+2 + 9d10+9 ; pv 95 ; Init +2 (+2 Dex) ;VD 3 m / nage 20 m ; CA 20 ; Att +19/+14/+9 c.à.c (1d8+6, trident « Krisskorkis »), ou +14/+9/+4 dist. (3d6, baliste+glyphe sonique) ; AL NM ; Réf +5, Vig +13, Vol +5 ; For 17, Dex 14, Con 13, Int 11, Sag 15, Cha 11.
— Compétences/dons : Artisanat +2, Déplacement silencieux +2, Détection +5, Discrétion +2, Dressage +10, Équitation +10, Escalade +8, Intimidation +10, Perception auditive, Sens de l'orientation +7 ; Arme de prédilection (trident), Arme en main, Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Esquive, Science du critique (baliste), Science du critique (trident).
— Possessions : « Krisskorkis » *trident +3 tueur d'humains* (+5/+2d6 pv), Armure de corail écarlate (*cuirasse de commandement*), *anneau d'esquive totale.*

ÉPISODE 6

Qorn, demi-calmar géant / demi-fiélon. Extérieur de taille TG (aquatique) ; FP 11 ; DV 12d8+12 ; pv 96 ; Init +9 (+5 Dex, +4 Science de l'Initiative) ;VD nage 25 m ; CA 18 ; Att 10 tentacules griffus +17 (1d8+10 pv), morsure +12 (2d8+10 pv) ;Esp/all 3 mx6 m/3 m (12 m avec tentacule) ; AS étreinte, constriction (1d8+10 pv) ; Part :nuage d'encre, propulsion, vision dans le noir (20 m), immunisé au poison, résistance 20 acide/feu/froid/électricité ; AL NM ; Vig +10, Réf +13, Vol +5 ; For 30, Dex 21, Con 15, Int 7, Sag 12, Cha 4.
— Compétences et dons : Déplacement silencieux +15, Détection +10, Discrétion +15, Évasion +12, Perception auditive +10 ; Combat en aveugle, Multidextrie, Science de l'initiative.
— Pouvoirs magiques (au 12e niveau) : *ténèbres* (3/j), *profanation* (1/j), *ténèbres infernales* (1/j), *empoisonnement* (3/j), *contagion* (1/j), *Blasphème* (1/j).

Soldat de Justicaar. Homme d'armes 3 ; FP 2 ; DV 3d8+3 ; pv 13 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ;VD 10 m ; CA 11 (+1 Dex) ; Att +7 épée longue (1d8+3), ou +4 arc long (1d8) ; AL LN ; Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; For 16, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.
—Compétences/dons : Déplacement silencieux +1, Détection +6, Discrétion +1, Équitation +1, Escalade +3, Intimidation +6, Perception auditive +1, Saut +4 ; Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Vigilance.
— Possessions : cotte de maille, épée longue, arc long, bréviaire

Chevalier du Jugement. Humain, Guerrier 5, FP 5 ; DV 5d10+10 ; pv 40 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ;VD 6 m ; CA 19 ; Att +11 c.à.c (2d6+1/19–20/x2 crit., épée 2 mains) ; AL LN ; Réf +4, Vig +9, Vol +4 ; For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11.
— Compétences/dons : Connaissance (religion) +5 / (noblesse) +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée 2 mains) ; Arme de prédilection (épée 2 mains), Attaque en puissance, Science de l'initiative.
— Possessions : manuel militaire du culte, armure de plaque, épée 2 mains.

Bone Balronn. Mâle demi-ogre de taille G, Guerrier 9, FP 11 ; DV 4d8+12 + 9d10+27 ; pv 144 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 26 ; Att +22/+22/+17/+12 hache « Slashâ » (2d8+11/19–20 crit./x3) ; AL LM ; Réf +6, Vig +13, Vol +3 ; For 23, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 11.
— Compétences/dons : Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion –2, Escalade +9, Intimidation +11, Perception auditive +2, Saut +7 ; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Attaque réflexe, Botte secrète (grande hache), Combat en aveugle, Destruction d'arme, Science de l'initiative, Science du critique (grande hache), Spécialisation martiale (grande hache).
— Possessions : « Slashâ » grande hache (taille G) +3 *de rapidité*, « Boone » armure d'ossements renforcés (id. armure à plaque taille G) +3 *résistante à la magie* (RM 15), *broche anti-golem* (contre tous les types), potions (*soins importants x3, vol x1, souffle enflammé*).

Golem de chair, « Fren'Khen ». Créature artificielle de taille G, FP 10 ; DV 16d10 ; pv 121 ; Init –1 ; VD 10 m (incapable de courir) ; CA 18 ; Att 2 poings (+16/2d8+5) ; AS folie destructrice permanente ; Part : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts 15/+1 ; AL N ; Vig +3, Réf +2, Vol +3 ; For 21, Dex 9, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1.

Nawal zombi. mort-vivant, taille P, FP 1 ; DV 1d12+3 ; pv 12 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 6,5 m / nage 10 m ; CA 13 ; Att +1 c.à.c (1d6–1, demi-pique), ou +3 dist. (1d4, fronde) ; Part : non limité aux actions

partielles, capable d'initiatives simples, capable de courir, mort-vivant, résistance au renvoi +4 ; AL MC ; Réf +2, Vig +3, Vol +1 ; For 9, Dex 13, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.
— Compétences/dons : Déplacement silencieux +3, Discrétion +5, Escalade +1, Perception auditive +2, Saut +5 ; Science de l'initiative.
— Possessions : demi-pique, fronde.

Monseigneur Massaria, Archevêque de guerre. Prêtre 11 ; FP 11 ; DV 11d8+22 ; pv 69 ; Init +1 (+1 Dex) ; VD 10 m ; CA 11 (+1 Dex) ; Attack +10/+5 (+8 Base, +2 Str) melee, or +9/+4 (+8 Base, +1 Dex) ranged ; AL NM (ex-LN), Réf +4, Vig +9, Vol +9 ; For 14, Dex 12, Con 14, Int 9, Sag 15, Cha 16.
— Compétences/dons : Connaissance des sorts +12, Connaissance (mystères) +6, Connaissance (religion) +11, Détection +2, Discrétion +1, Perception auditive +2 ; Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Talent (connaissance des sorts), Talent (connaissance, culte de Justicaar).
— Possessions : *sceptre de Coralyne Qorn, cuirasse +3 résistante à l'électricité, anneau de prévoyance, 2 potions de soins importants*.
— Sorts de prêtre (Loi, Guerre) : 6/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; cf. texte, et 1- *brume de dissimulation, frayeur, injonction* x2. 2- *immobilisation de personne, injonction* (i. silencieuse) x3. 3- *dissipation de la magie, sanctuaire* (i. silencieuse/statique). 4- *blessure critique*. 5- *exécution*.

Faucheur de Crânes. Paladin 7/Chevalier Noir 6, Id. O3 p.55, sauf : *collier de 3 souhaits limités* remplacé par *collier de liberté de mouvement* permanent, *potion de respiration aquatique, masque de la camarde* (ex-« masque du crâne »).

ÉPISODE 7

Massaria Junior. Petit dragon d'acier (Air), FP 3 ; DV 7d12+7 ; pv 52 ; Init +0 ; VD 13 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 17 ; Att morsure (+9/1d6+1), 2 griffes (+4/1d4) ; AS souffle (cône de froid 6 m, Réf DD 14, 2d8 ; ou cône de gaz 6 m, Vig DD 14, paralysie 1d6+1 rds) ; Part : métamorphose, marche sur les nuages, vision aveugle 10 m, immunités contre le froid et l'acide, sens surdéveloppés ; AL LN ; Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 14, Sag 15, Cha 14
— Compétences et dons : Bluff +9, Concentration +8, Détection +9, Diplomatie +9, Évasion +7, Saut +8, Perception auditive +9, Fouille +9, Psychologie +9 ; Attaque en vol, Vol stationnaire.

Prêtre Instructeur Ker-Karrasus. Humain, Prêtre 7, FP 7 ; DV 7d8+14 ; pv 54 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 6 m ; CA 17 ; Att +10 c.à.c (marteau +3/1d8+4), AL LN ; Réf +4, Vig +7, Vol +6 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 13, Cha 12.
— Compétences/dons : Concentration +12, Détection +6, Perception auditive +6, Psychologie +4, Soin +9, Arme de prédilection (marteau), Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance.
— Sorts (6/6/4/3/2, Loi, Destruction) : 0 – *assistance divine* x3, *détection de la magie, résistance* x2. 1 – *protection contre le Chaos, injonction* x3, *sanctuaire, détection des morts-vivants*. 2 – *arme spirituelle, blessure modérée, délivrance de la paralysie, silence*. 3 – *protection contre l'énergie négative, dissipation de la magie* x2. 4 – *marche dans les airs, courroux de l'ordre*.
— Possessions : *marteau de guerre* +3, cotte de maille, eau bénite (x3).

Sœur N'Hassaï. Guerrière 9, FP 9 ; DV 9d10+27 ; pv 73 ; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 17 ; Att +16/+11 c.à.c (2d6+10, épée à 2 mains) ; AL LN ; Réf +6, Vig +9, Vol +2 ; For 18, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 15.
— Compétences/dons : Escalade +12, Saut +20 ; Arme de prédilection (épée à 2 mains), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (épée à 2 mains), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée à 2 mains).
— Possessions : *chemise de maille en mithral* de guerrière Jihadda, *épée à deux mains* +2 de Jihadda.

Sœur Maëline. Humaine, Guerrière 4, FP 4 ; DV 4d10+8 ; pv 41 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 6 m ; CA 17 ; Att +10 c.à.c (1d10/19–20/x2 crit, épée bâtarde), +6 dis. (1d4/19–20/x2 crit, arbalète de poing) ; AL CN ; Réf +3, Vig +9, Vol +3 ; For 12, Dex 11, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 11.
— Compétences/dons : Détection +6, Discrétion +4, Intimidation +6 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme exotique (épée bâtarde), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée bâtarde).
— Possessions : cotte de maille, grand bouclier, épée bâtarde, arbalète de poing, *baguette d'empoisonnement* (15 ch.), poudre d'hypnospores vénéneux (id. ténébreux vireux, ingestion DD 18, 2d6 Con/1d6 Con + 1d6 For, GdM 78)

ÉPISODE 8

Pâle, Illuminati. Gobelours, Guerrier 6/Adepte 4, FP 12 ; DV 3d8+6d10+4d6+39 ; pv 90 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 18 ; Att +14/+9 chaîne cloutée (2d4+6/19–20) ; SA sort ; Part vision dans le noir ; AL LM ; Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 19, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 14, Cha 14.
— Compétences/dons : Acrobatie +9, Connaissance (mécamagie) +6, Détection +5, Déplacement silencieux +5, Équilibre +9, Escalade +7, Nage +0, Perception auditive +5, Saut +8 ; Attaque éclair, Attaque en rotation Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques (chaîne cloutée), Science du critique (chaîne cloutée), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.
— Sorts d'Adepte (3/3/1, DD = 12 + niv. sort) : 0– *assistance divine, création d'eau, détection de la magie*. 1 – *soins légers* (x2), *endurance aux énergies destructives*. 2 – *force de taureau*.
— Possessions : armure de cuir, chaîne cloutée irisée, rondache.
— Spécial : tous les Illuminatis bénéficient d'un *esprit impénétrable* permanent.

Gobeur. Créature artificielle de taille M, FP 1 ; DV 1d10 ; pv 10 ; Init +7 (Dex) ; VD vol 25 m (bonne) ; CA 20 ; Att +10 mâchoire (1d3+1) ; AS agrippement amélioré ; Part : créature artificielle ; AL N ; Vig +0, Réf +9, Vol +0 ; For 12, Dex 24, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1. Compétences/Dons : Attaque en vol. Abdomen-cage : contenance 3 féelings ; intérieur équivalent à *zone d'antimagie* (MdJ 274) et gaz paralysant (contact, Vig DD 15, paralysie 1d10 jours/0).

ÉPISODE 9

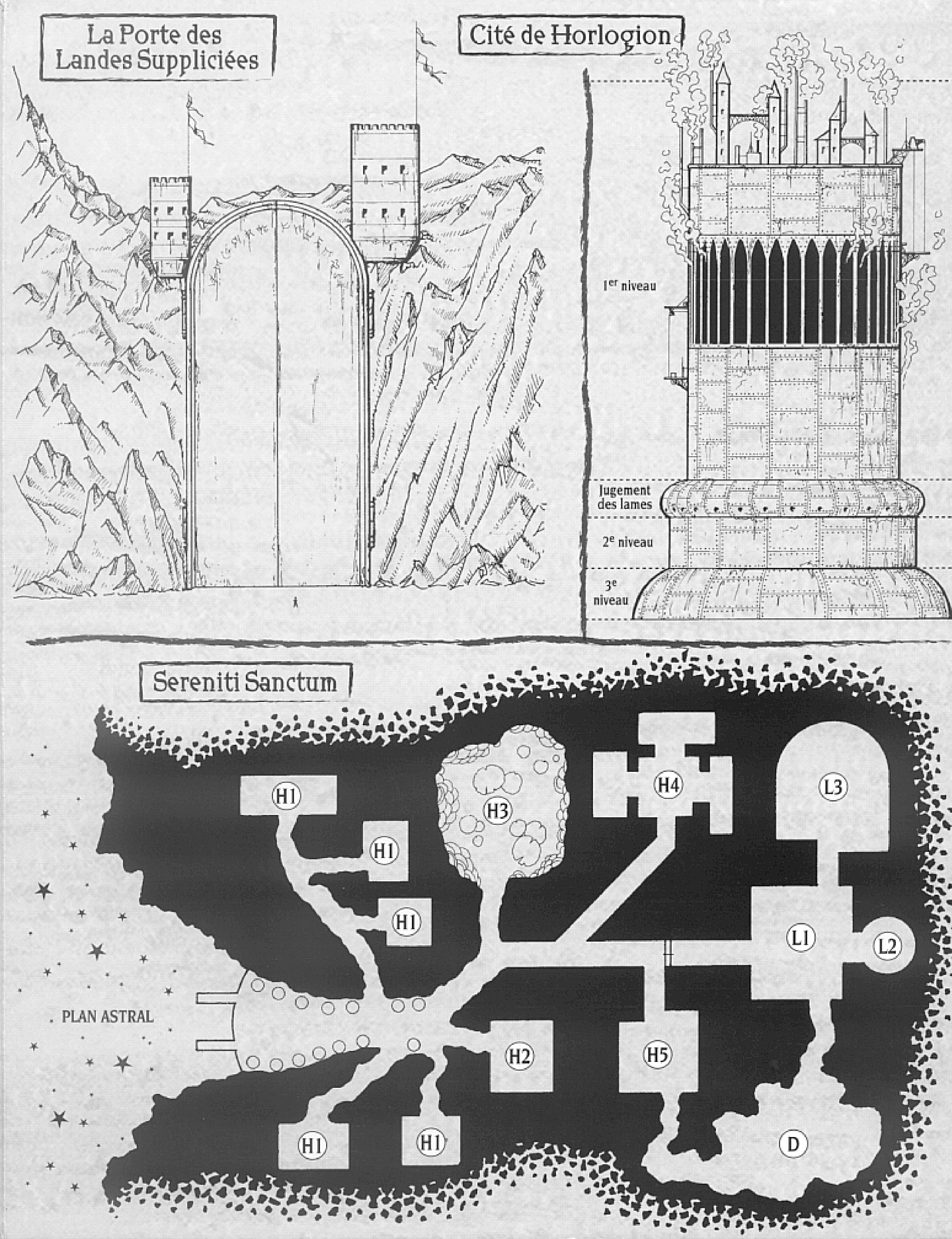
Mater Tenebrarum. Liche nécromancienne 13, FP 15 ; DV 13d12 ; pv 88 ; Init +3 (Dex) ;VD 10 m ; CA 20 ; Att +6/+1 c.à.c (1d8+5/20, contact ; Vol DD 20 1/2 et paralysie), ou +9 dist. (sorts) ; AS aura de terreur, paralysie, sorts ; Part : mort-vivant, résistance au renvoi +4, réduction des dégâts 15/+1, immunités, ne peut pas lancer de sorts de divination ; AL MC ; Réf +9, Vig +6, Vol +13 ; For 10, Dex 16, Con -, Int 24, Sag 16, Cha 18.
— Compétences/dons : Alchimie +23, Artisanat (forge) +23, Concentration +18, Connaissance des sorts +23, Connaissance (mystères) +23, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Discrétion +17, Fouille +21, Perception auditive +17, Psychologie +14 ; Augmentation d'intensité, École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemins, Création d'arme et d'armures, Création d'objets merveilleux, Incantation rapide, Incantation silencieuse (si), Incantation statique (sta), Magie de guerre.
— Sorts/jour 4/8/8/8/7/5/4/3 (DD 17+niv. sort, 19+niv. sort pour nécromancie). *agrandissement***, *saut***, *armure de mage***, *projectile magique, protection contre le Bien, rayon affaiblissant, bouclier, pattes d'araignée, flou, baiser de la goule**, *flèche acide de Melf, résistance aux énergies destructives* x2*/**, *corde enchantée, main spectrale**, *vent de murmure, charme-personne* [si/sta], *déplacement**, *vol**, *immobilisation de morts-vivants, rapidité**, *lueurs hypnotiques* [sta], *protection contre les projectiles***, *suggestion, porte dimensionnelle, énergie négative, tempête de grêle, invisibilité suprême, peau de pierre**, *convocation de monstre IV, nuée grouillante* [si/sta], *dissipation de la magie* [si/sta], *éclair* [*augmenté d'intensité*], *nuage nauséabond* [si/sta], *baiser du vampire* [si/sta], *confusion* [si/sta], *tentacules noirs d'Evard* [si/sta].

invisibilité [*i. rapide*], *assassin imaginaire* [*si/sta*], *brume mortelle* [*si/sta*], *souhait limité*, *possession* [*si/sta*], *prévoyance* : *image miroir* (*lancé avant la rencontre, **lancé sur le cube gélatineux).
— Possessions : *bracelet d'armure* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de bouclier de force*, *bandeau d'intelligence* +2, parchemin de *répulsion** et *renvoi des sorts**.

Le Serpent Lunaire. Golem-dragon d'oniriôm, créature artificielle de taille TG. FP 13 ; DV 18d10 ; pv 180 ; Init –1 (Dex) ; VD 6,5 m (capable de courir) ; CA 30 ; Att 2 griffes (+23/2d10+11), 1 morsure (+23/2d6+11) ; AS vampirisation d'Oblivion ; Part : créature artificielle, immunisé contre la magie, réduction des dégâts 50/+3 ; AL LM ; Réf +5, Vig +6, Vol +6 ; For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

Archonte Logrus Lherne. Aasimar mâle, Extérieur de taille M (2 m), Prêtre 17, FP 17 ; DV 17d8+50 ; pv 98 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ;VD 6,5 m ; CA 23 ; Att +19/+14/+9 c.à.c (1d8+7 +2d6 contre créatures chaotiques/19–20/x3, *Hammerdom*) ; AS lumière, intimider les morts-vivants, sorts, incantation spontanée (sorts de *blessures*) ; Part : vision nocturne, résistances au froid, à l'acide, à l'électricité (5) ; AL NM ; Réf +11, Vig +17, Vol +20 ; For 16, Dex 14, Con 16, Int 18, Sag 22, Cha 19.
— Compétences/dons : Bluff +20, Concentration +13, Connaissance (mystères) +12, Connaissance (religion) +15, Connaissance des sorts +14, Déguisement +5, Détection +8, Diplomatie +20, Discrétion +0, Équitation +8, Escalade +3, Intimidation +16, Nage +0, Perception auditive +8, Premiers secours +4, Psychologie +20, Scrutation +10 ; Arme de prédilection (marteau de guerre), Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Incantation rapide, Magie de guerre, Prestige, Science du critique (marteau de guerre), Science de l'initiative.
— Possessions : « *Hammerdom* » : *marteau de guerre +3 loyal* (*courroux de l'Ordre*, 3/j, DD 16, en frappant un adversaire), tenu à 2 mains, *harnois +3 de défense* (intermédiaire), *anneau de barrière mentale*, *cape de résistance* +4, *serre-tête de lumière destructrice*, *chapelet de prières* (grains de *bénédiction* et *karma*), *broche de défense*, potions de *charisme*, *vérité*, parchemins divins : *injonction suprême*, *résurrection suprême*, *alignement indétectable*.
— Sorts de prêtre/j : 6/6/6/6/6/5/5/4/3/2 (DD 16 +niv sort, domaines Loi/Duperie, signalés par *). 0 – *détection de la magie* x2, *détection du poison*, *assistance divine* x2, *lecture de la magie*. 1 – *brume de dissimulation*, *compréhension des langages*, *faveur divine* x2, *invisibilité pour les morts-vivants*, *protection contre le chaos**. 2 – *aide*, *augure*, *force de taureau*, *immobilisation de personne*, *invisibilité**, *silence*. 3 – *antidétection** x2, *communication avec les morts*, *glyphe de garde*, *lumière du jour*, *protection contre les énergies destructrices*. 4 – *protection contre la mort*, *divination*, *courroux de l'Ordre**, *communication à distance*, *immunité contre les sorts*, *don des langues*. 5 – *annulation d'enchantement*, *communion*, *leurre**, *injonction suprême*, *rappel à la vie*. 6 – *interdiction*, *quête*, *dissipation suprême*, *guérison suprême*, *immobilisation de monstre**. 7 – *décret*, *scrutation ultime*, *refuge*, *écran**. 8 – *localisation suprême*, *guérison suprême de groupe*, *bouclier de la Loi**, *miracle*, *convocation de monstres IX**.





La Porte des Landes Suppliciées
Cité de Horlogion
1er niveau
Jugement des lames
2e niveau
3e niveau
Sereniti Sanctum
H1
H1
H1
H3
H4
L3
L1
L2
PLAN ASTRAL
H2
H5
H1
H1
D

Le rythme de l'Action.
Le souffle des Légendes !

QUATRE tomes remplis d'aventures extraordinaires.
TROIS adversaires surhumains luttant à travers les siècles.
DEUX mondes en guerre depuis plus d'un millénaire.
UN incroyable secret au centre de tout.
ZÉRO chance de survie, pour qui n'est pas un héros.
L'heure de L'APOTHÉOSE a sonné !

Vous pensiez avoir tout vu, tout vécu ? Détrompez-vous : la saga d'Oblivion vous entraînera dans l'aventure ultime, pleine de surprises exotiques, de poursuites endiablées, de moments terrifiants et d'audacieux défis, au rythme vibrant des *Tambours du Jugement* !

Des îles azurées aux jungles touffues, du cercle polaire aux profondeurs de l'Éther, du monde des rêves aux voyages à travers les plans, que vous ayez arpenté la version courte (scénarios O3 et O4), ou que vous soyez des fidèles de cette longue épopée (scénarios O1 à O4), vous traverserez les hauts lieux de l'Aventure… et en musique* !

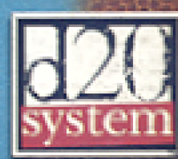
Serez-vous capitaine de gondolfière, passager de caravoile ou pilote de frelonnier ? Avez-vous déjà vécu une course de dragon-tortue, une poursuite en nécroplan ? Et si vous essayiez le Frontal Kombat, le Jugement des Lames ou le Coup du Lézard ? N'aimeriez-vous pas voyager en bonne compagnie : dragon affable, épée déraisonnable ou sandestin hilarant ? Préférez-vous les expériences étranges ? Que diriez-vous alors, de vous incarner dans d'autres corps, de séjourner avec les morts ?

Le Royaume de la Nuit va vous ouvrir ses portes : soyez nos invités ! Araignées-goules et Ravageurs d'âmes, demi-dieux oubliés, Écorcheuse et Nuitants, mélomanciens mutilés, puissantes épées Dames d'Ombre, clans baroques, sorcellerie hideuse, et entités affamées…

Mais voilà que vous avez peur ? Voilà que vous reculez ? Il est bien trop tard, mes amis, inutile de résister. Le temps vous est désormais compté… Lutter pour revoir le jour sera bientôt votre seule obsession. Et seuls les meilleurs d'entre vous survivront.

Étés vous prêts pour OBLIVION ?
Ce scénario pour *Dungeons & Dragons* est le second d'une campagne en deux tomes, à intégrer dans l'univers de votre choix. Il pourra aussi devenir l'Apothéose de la tétralogie O1-O4.
Vous y trouverez :

- De nouveaux monstres, sorts, objets puissants, archétypes et une aventure 200% adrénaline !
- * Comment JOUER EN MUSIQUE… et utiliser des « effets spéciaux » !
- Et des liens vers notre site web, pour une flopée d'aides de jeux gratuites !





Réf : DOB04 **Prix : 15 € - 98,39 F** ISBN N 2-911103-99-8